JOC FULL **KANE & LYNCH: DEAD MEN** ÎN CARE DOI EVADAȚI LUPTĂ PENTRU A RĂMÂNE ÎN VIAȚĂ.

LEVEL



PRIVIND LA
PORȚILE INDUSTRIEI

RETRO
UNDYING

KICKSTARTER
SAU PARIUL PENTRU PARADIS

THE CREW

COMPANY OF HEROES 2

CIVILIZATION V BRAVE NEW WORLD

DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

MOTOGP 13

DEADPOOL

SANGFROID

NEVERWINTER

AUGUST 2013

Preț 15.98 lei

5 948490 250909 01308


21-25 august 2013
www.level.ro
LEVEL@
gamescom

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat in rețeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Andrei Licherdopol (Caleb)
Marin Nicolae (ncv)
Ovidiu Manciu (Aidan)
Radu Sorop

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă.
Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august 2011 - august 2012), LEVEL are 74.000 cititori/ediţie.

DE VARĂ

În general, luna august nu este o lună prea bună pentru joacă. Cel puţin, nu când sunt 50 de grade la umbra monitorului sau televizorului, după caz. Faceţi ca noi, mai ieşiţi la un munte, o mare sau cumpăraţi-vă aparate de aer condiţionat. Noi am ales marea, iar banii de aparat am preferat să-i dăm pe băuturi răcoritoare, dar fără mai mult de 5% alcool. Deh, am mai îmbătrânit şi noi...

În orice caz aveţi ce citi şi în această ediţie, pe care am încercat s-o transformăm într-un partener de drumneţie cât mai bun. Dacă am reuşit, voi decideţi. Vouă nu vă mai rămâne decât să profitaţi de vacanţă sau concediu şi să vă întoarceţi acasă cu bateriile încărcate pentru că, din septembrie, urmează să avem parte de o toamnă plină de jocuri şi apariţii importante în materie de hardware. A.k.a noi console.

Până atunci, noi vom da o fugă şi până la gamescom, evenimentul care transformă anual oraşul german Köln în capitala mondială a jocurilor. Nu de alta, dar parcă nu ne-am văzut cam de multişor cu prietenii noştri din industrie, iar berile împărţite cu mulţi dintre ei au produs efecte dintre cele mai benefice pentru singura revistă de jocuri video din România. Oh, şi-o să ne jucăm pentru voi puţin Wolfenstein: The New Order, The Evil Within, Watch_Dogs, Mad Max, The Witcher 3... Interesant, neh? Also, n-ar strica ca în perioada 21-25 august să staţi cu ochii şi pe site-ul nostru, ba chiar şi pe pagina noastră de facebook. Articol mare în următoarea ediţie a revistei, adică în prima (săptămână?) jumătate din luna septembrie. Pa-pa!

■ **KiMO**



CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO

1 Brave New World
2 Deadpool
3 Company of Heroes 2

cioLAN

1 Company of Heroes 2
2 Deadpool
3 The Swapper

Marius Ghinea

1 Brave New World
2 Sang-Froid
3 Company of Heroes 2

ncv

1 Sang-Froid
2 The Swapper
3 Gunpoint

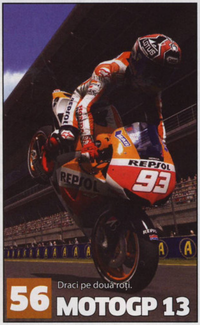
Radu Sorop

1 The Swapper
2 Gunpoint
3 Brave New World

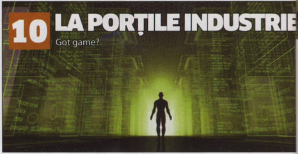
Aidan

1 Deadpool
2 Company of Heroes 2
3 MotoGP 13













REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



KANE & LYNCH
DEAD MEN™

Principalul candidat la camera de gazare este Adam „Kane" Marcus. Fost mercenar, soţ şi părinte, actualmente puşcăriaş care-şi aşteaptă cuminţel execuţia. Drama lui Kane s-a declanşat cu mult timp în urmă, în momentul în care fiul său de doi ani s-a împuşcat accidental cu arma pe care fiecare american de bună credinţă o ţine ascunsă sub pernă. Incapabil să treacă peste reproşurile soţiei şi peste sentimentul acut de vină, Kane a rezolvat problema ca orice barbat întreg la minte. A pornit-o la galop pe drumul către autodistrugere. Şi-a dat demisia, a trecut graniţa şi s-a alaturat unui grup de mercenari sud-americani, The7. Pentru o vreme, lucrurile au mers bine, banii au curs, revoluţiile s-au ţinut lanţ, recolta de dictatori a fost deosebit de bogată. Altfel spus, Kane şi clica lui au prosperat. Din nefericire, „job-ul" care ar fi trebuit să le asigure o bătrâneţe în lux şi trândăvie a luat-o razna şi The7 s-a transformat (aparent) in The1. Ghinionul lor, bucuria lui Kane, care, crezând că foştii lui tovaraşi de nelegiuiri au intrat în solda lui El Comandande din Ceruri, s-a dat la fund cu o valiză plină cu diamante legată de gât. La scurt timp după, ghinionistul Kane cade în mâna autorităţilor şi câştigă un bilet dus catre Veşnicele Jungle ale Vânătorii.

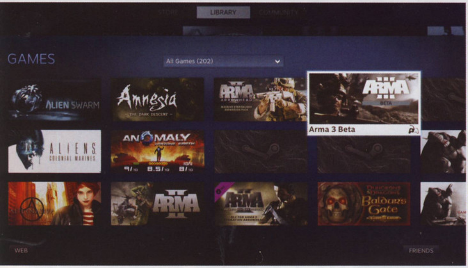




Povestea lui James Seth Little, cunoscut colegilor de celulă drept „Lynch" este mai puţin spectaculoasă. Individul este un psihopat care şi-a mazilit soţia şi susţine cu tărie că nu-şi aminteşte acest mic amănunt. De vină, zice-se, ar fi schizofrenia. Judecătorii nu s-au lăsat impresionaţi şi i-au recomandat un tratament medicamentos urmat de o injecţie letală şi o eternitate de terapie la Marele Psiholog din clinica Edenului.

Kane & Lynch: Dead Men începe în forţă cu cea mai spectaculoasă evadare. Ever. Film, joc sau văr de-al doilea condamnat pentru furtul unei găini. Mai cu vână decât evadarile clasice din Vestul Sălbatic. Adam „Kane" Marcus, fostul mercenar părăsit de noroc şi de nevastă sta cuminţel în dubiţa care-l transportă spre eternitate şi silabiseşte o scrisorică adresată fiicei sale. Şirul gândurilor îi este întrerupt de figura banală a unui ochelarist (de drept) comun, care îl roagă respectuos să bage capul la cutie, căci lucruri grozave şi explozive se vor întampla în urmatoarele cinci minute. Şi mare dreptate a avut. Filmuleţul introductiv, absolut spectaculos, şi prima misiune sunt unele dintre cele mai cinematice momente din istoria jocurilor. Dubiţa îşi ia zborul, poliţiştii viermuie în jurul tău (Kane), trupele SWAT dau năvală, un elicopter întregeşte haosul şi, în toată această babilonie, un individ mascat îşi găseşte timp să-ţi ardă una peste bot cu patul AK-ului, risipindu-ţi astfel orice iluzie asupra finalului poveştii.

Ca gameplay, Kane & Lynch: Dead Men nu se îndepărtează de o reţetă mai veche decât lumea, iar cei mai mulţi dintre noi sunt de părere ce producătorii nu şi-au dus în mod exemplar misiunea la capăt, drept pentru care a fost împuşcat cu un 7. Totuşi, nu este deloc un action rău, rămâne mai bun decât al doilea joc din serie, iar povestea unică a celor doi nelegiuiţi, dar mai ales modul în care ea ne este oferită, face toţi banii. Are şi multiplayer, dacă vă interesează, inclusiv co-op. Aşadar, la treabă.



EXISTĂ ȘANSA SĂ PUTEM VINDE JOCURILE ACHIZIȚIONATE VIA STEAM

Asta dacă îi acordăm crezare lui Eva Hoffschulte, unul dintre membrii The Federation of German Consumer Organisations, care, recent, a declarat că organizația din care face parte va intenta un proces împotriva celor de la Valve Software. Conform normelor europene în vigoare, consumatorii dispun de dreptul de a revinde orice program achiziționat în format digital, însă, din păcate, compania americană refuză în continuare să le ofere utilizatorilor Steam acest drept. Așadar, un proces ar putea să-i facă să se răzgândească.

„Nu vă putem spune cu exactitate când anume ar putea începe procesul; credem că va avea loc până spre sfârșitul acestui an. Până atunci, suntem de părere că cei de la Valve Software nu se vor grăbi să înceapă să respecte legea europeană. Dar acum avem șanse reale să câștigăm, iar astfel să le dăm utilizatorilor Steam opțiunea de a vinde jocuri între ei", a declarant Eva Hoffschulte.

MAD HATTER CONFIRMAT PENTRU BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Warner Bros. are plăcerea se ne prezinte un alt personaj pregătit să-l înfrunte pe Cavalerul Negru, și anume Mad Hatter. Conform celor menționate de producători, acesta va invita nepoliticos o anume fătucă să-i fie noua Alice (omul este obsedat de povestea Alice in Wonderland), iar Batman se va vedea pus în situația de a vizita un Wonderland realizat în stil Arkham pentru a o salva.

Batman: Arkham Origins va fi publicat pentru Windows PC, PlayStation 3, Xbox 360 și Wii U la finele acestui an și va beneficia de cel puțin un mod multiplayer, care ne va permite să butonăm jocul și de partea lui Joker Bane, Killer Croc, Deadshot, Firefly, Black Mask, Copperhead și Deathstroke.

Acțiunea jocului va fi plasată înainte de primele două titluri din seria Arkham, prezentându-ne un personaj principal neexperimentat în arta de fracturare a oaselor. De asemenea, dacă sunteți interesați să plasați o precomandă jocului, atunci ediția de Windows PC este disponibilă pentru 49.99 euro, în timp ce versiunea de console costă 59.99 euro.

id SOFTWARE: RAGE NU ESTE MORT, IAR DOOM 4 A FOST RELUAT DE LA ZERO

Chiar dacă reprezentanți ai Bethesda Softworks au declarat că posibilitatea dezvoltării unui sequel pentru RAGE de către studiourile id Software nu este foarte mare, aflăm că Tim Willits este de altă părere: studioul pentru care lucrează se va întoare la franciza sa post-apocaliptică și va realiza o continuare pentru mult subapreciatul first-person shooter, indiferent sub ce formă va veni aceasta.

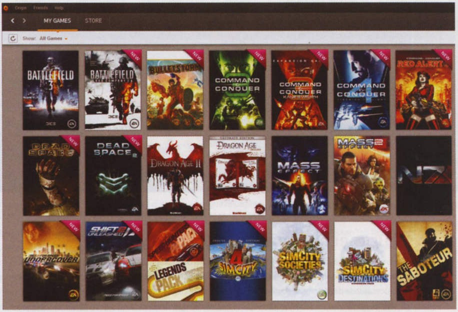
„Momentan, nu facem nimic în acest sens, însă atunci când am gândit universul RAGE, l-am realizat de așa manieră încât să ne fie ușor să revenim în el. Sunt încă mândru că am realizat ceva diferit – nu a fost deloc asemenea jocurilor pe care le-am realizat în trecut", a mai precizat Tim.

De fapt, cei de la id Software nu se vor ocupa de nimic altceva prea curând, cu excepția lui DOOM 4, proiect care a fost reluat din nou de la zero, fiindcă cea mai nouă versiune a sa nu a reușit să îndeplinească așteptările factorilor de decizie.









PESTE 50 DE MILIOANE DE ULTILIZATORI PENTRU ORIGIN

Electronic Arts anunță că platforma sa de distribuție, Origin, a reușit să depășească bariera de 50 de milioane de utilizatori. Pare-se că, în doar șase luni de zile, numărul utilizatorilor ce au hotărât să utilizeze acest serviciu a crescut cu 10 milioane, făcând astfel ca Origin să devină principalul rival pentru platforma dezvoltată de amicii de la Valve Software, Steam.

Nu-i deloc rău pentru un serviciu ce a fost lansat acum 2 ani, nu ?



MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD 2 ANUNȚAT OFICIAL

1C Company a confirmat că studiourile Digitalmindsoft se ocupă de dezvoltarea jocului Men of War: Assault Squad 2. Programat pentru ultimul trimestru din 2013, Assault Squad 2 va beneficia de noi hărți multiplayer (1v1, 4v4), precum și de un nou mod 8v8, gândit special pentru a da mai multă culoare luptelor dintre jucători, producătorii promițând bătălii spectaculoase la o scară foarte mare.

Pe lângă campania propriu-zisă, componenta de joc solo va beneficia și de misiuni de tip skirmish, ce le vor permite jucătorilor să participe la bătălii extreme cu tancuri sau misiuni de tipul stealth, unde vom dispune de oportunitatea de a controla echipe de lunetiști.

Motorul grafic a fost și el îmbunătățit, acesta integrând acum tehnologii precum suport pentru Multicore, Advanced Shader Technology, o interfață nouă și un sistem AI mult mai bun. De asemenea, producătorii au confirmat că modurile multiplayer vor putea fi butonate via Steam.

INQUISITION VA ACCEPTA SALVĂRILE DIN PRIMELE DOUĂ TITLURI DRAGON AGE



Cum toamna anului viitor ne va oferi posibilitatea să ne bucurăm de un nou joc Dragon Age, studiourile BioWare ne șoptesc că lucrează la implementarea unui sistem care le va permite jucătorilor să porteze salvările din titlurile anterioare în Inquisition.

Action RPG-ul Dragon Age III: Inquisition va fi lansat în toamna anului 2014 pentru console și Windows PC și va beneficia de tehnologia oferită de motorul grafic derivat din Frostbite 3.

Conform celor declarate, Inquisition va permite jucătorilor să dețină propriul castel, vine cu foarte multe opțiuni de personalizare, în ciuda faptului că singura rasă confirmată până la ora aceasta este reprezentată de oameni și va permite modificarea însoțitorilor. În plus, dacă dăm crezare spuselor lui Jon Perry – cinematic designer BioWare –, un întreg nivel în Dragon Age 3 este comparabil ca mărime cu toate nivelurile din Dragon Age 2 la un loc.



CRYSTAL DYNAMICS DEZVOLTĂ UN SEQUEL PENTRU TOMB RAIDER

Square Enix a confirmat că studiourile Crystal Dynamics se ocupă de dezvoltarea unui sequel pentru Tomb Raider (2013), însă fără a preciza alte detalii cu privire la joc sau o dată de lansare. Cert este că viitorul titlu a fost gândit din start pentru a fi lansat pentru următarea generație de console și, foarte probabil, va vedea lumina zilei și pe PC.

CD PROJEKT RED SE EXTINDE ÎN CRACOVIA

Producătorul seriei The Wticher a deschis un nou studio în Cracovia, Polonia. Această nouă echipă se va alătura procesului de dezvoltare a jocurilor The Witcher 3: Wild Hunt și Cyberpunk 2077, Adam Badowsky – boss-ul CD Projekt RED – declarând următoarele: „Un studio nou, noi oameni și o altfel de energie – suntem implicați în multe proiecte și suntem extrem de încântați să ne folosim de potențialul Cracoviei. Ne dorim să dezvoltăm RPG-uri din ce în ce mai bune, iar noul studio este un alt pas mare în această direcție. Cracovia, unul din centrele culturale și științifice ale Europei, este un loc cu adevărat special, ce-și va lăsa amprenta asupra jocurilor noastre viitoare."



ȘOC ȘI GROAZĂ: OUTLAST ARE DATĂ DE LANSARE



Outlast este primul joc dezvoltat de studioul canadian Red Barrels, este motorizat de Unreal Engine 3, iar accentul cade pe elementele ce au făcut din Amnesia unul dintre jocurile noastre preferate: stealth, claustrofobie, panică, mai multă panică și câteva puzzle-uri interesante. De altfel, cofondatorii studioului, Philippe Morin și David Chateauneuf, au declarat că sursa lor principală de inspirație este tocmai jocul produs de studiourile Frictional Games.

Outlast va fi lansat via Steam în data de 4 septembrie la prețul de 19.99 euro.

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER A FOST AMÂNAT

Bethesda Software a confirmat prin vocea lui Pete Hines că data de lansare a first-person shooter-ului Wolfenstein: The New Order a fost modificată, jocul dezvoltat de studiourile Machine Games urmând a fi lansat „cândva în 2014". Motivarea vicepreședintelui Bethesda constă în faptul că dezvoltarea simultană a jocului pentru toate cele 5 platforme nu este chiar un lucru foarte ușor, iar compania își dorește ca acest titlu să devină cel mai bun din seria Wolfenstein. Orice, numai să nu-l transforme într-un RPG ieftin. Ne mulțumim și cu un FPS pursânge.



ROMÂNIA VA GĂZDUI CAMPIONATUL MONDIAL DE SPORT ELECTRONIC



Federația Internațională de Sport Electronic (International eSport Federation) anunță desfășurarea Campionatului Mondial de Sport Electronic la București, după ce, vreme de patru ani, acesta a avut loc în Coreea de Sud. Evenimentul, organizat împreună cu Liga Gamerilor Profesioniști (Professional Gamers League - PGL), este susținut de Romtelecom, în calitate de partener principal. Competiția va avea loc între 31 octombrie și 4 noiembrie 2013, la Sala Polivalentă.

„După o serie de discuții privind posibilitatea de organizare a evenimentului pe alt continent, dar și gradul de accesibilitate pe care îl presupune o locație europeană, am decis ca Bucureștiul să găzduiască Campionatul Mondial de Sport Electronic în 2013. În România ne bucurăm de sprijinul Ligii Gamerilor Profesioniști și al președintelui acesteia, Silviu Stroie, precum și de sprijinul Ministerului Tineretului și Sportului, prin persoana domnului Ministru Nicolae Bănicioiu", a declarat Won-Suk Oh, secretar general al Federației Internaționale de Sport Electronic.

Silviu Stroie, președintele Ligii Gamerilor Profesioniști, este membru în board-ul Federației Internaționale de Sport Electronic. Poziția de președinte al Comisiei Internaționale de Arbitri din cadrul federației, pe care acesta a obținut-o la finalul anului trecut, vine ca o confirmare a eforturilor sale și ale ligii, de formare și educare a pieței de gaming din România, din ultimii 10 ani.

„Faptul că votarea mea în board-ul Federației Internaționale de Sport Electronic este urmată de numirea României ca țară gazdă a Campionatului Mondial de Sport Electronic nu face decât să confirme încă o dată munca depusă ani de-a rândul. Vom continua să dezvoltăm acest domeniu, să creștem comunitatea de gaming și să aducem sportul electronic pe aceeași poziție cu alte discipline sportive din România", a spus Silviu Stroie.

La eveniment vor participa 270 de persoane din 46 de țări. Competiția masculină are două discipline – League of Legends, dotată cu premii în valoare de 27.000 de dolari, și Alliance of Variant Arms (A.V.A.), care oferă premii de 18.000 de dolari, iar în competiția feminină vor exista două discipline – StarCraft 2 și Tekken Tag Tournament 2.

Totodată, în cadrul campionatului va avea loc Adunarea Generală a Federației, unde se va vota aderarea noilor membri, precum și un congres internațional la care se vor întâlni cele mai mari companii din industrie, cu prezență globală, pentru a discuta despre dezvoltarea actuală și viitoare a sportului electronic, la nivel mondial.

Calendarul evenimentelor majore de sport electronic din acest an:

14 - 15 septembrie: DreamHack București 2013, Sala Polivalentă;

31 octombrie - 4 noiembrie: Campionatul mondial de sport electronic, Sala Polivalentă.

MICROSOFT SE GÂNDEȘTE SĂ REDUCĂ PREȚUL CONSOLEI XBOX ONE

Aflăm de la Examiner că cei de la Microsoft se gândesc că n-ar fi o idee prea bună ca viitoarea consolă Xbox să ajungă pe raftul magazinelor de specialitate la prețul de 500 de euro, motivând că ideea acestui preț „premium" i-a aparținut în totalitate lui Don Mattick, fostul șef Xbox One. De fapt, întreaga strategie de marketing a fost construită pornind de la acest preț, spun capii Microsoft, lăsând să se înțeleagă că viziunea lui Don, care a plecat (zburat?) din companie imediat după fiasco-ul de la E3, nu a coincis și cu a lor. Poftim?!





CARE ESTE JOCUL ACESTEI GENERAȚII?

Se pare că la această întrebare s-au gândit să ne ofere răspuns reprezentanții Amazon UK, aceștia găzduind în perioada 1 iunie - 4 august un sondaj de opinie pe această temă. Au fost selectate foarte multe titluri, însă finalistele au fost următoarele: Mass Effect 2, Batman: Arkham City, Far Cry 3, BioShock Infinite, The Last of Us, The Walking Dead, Metal Gear Solid 4, Fallout 3, Grand Theft Auto IV, BioShock, Portal 2, Super Mario Galaxy, Uncharted 2, Red Dead Redemption, Call of Duty 4: Modern Warfare și The Elder Scrolls V: Skyrim.

Dintre toate, action RPG-ul dezvoltat de studiourile Bethesda Softworks, The Elder Scrolls V: Skyrim, a fost desemnat câștigător, fiind urmat de Last of Us, Uncharted 2 și Red Dead Redemption. Discutabil?

SCENARISTUL SERIALULUI BATTLESTAR GALACTICA LUCREAZĂ ÎMPREUNĂ CU SONY SANTA MONICA LA UN NOU JOC



Michael Angeli, scenaristul serialelor de televiziune Dark Angel, Battlestar Galactica și Caprica, a fost provocat de Sony să lucreze, împreună cu studiourile sale din Santa Monica, la un joc despre care vă putem spune cu mâna pe inimă că nu este God of War.

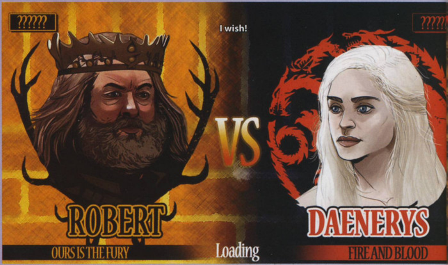
Mărturisirea îi aparține chiar lui Angeli, care a ținut să precizeze la această ediție de Comic-Con că lucrează la un nou proiect, alături de o echipă formată din 150 de persoane, în mare parte responsabile de jocul God of War: Ascension. Proiectul nu a fost confirmat oficial de reprezentanții Sony, iar alte detalii nu au fost oferite în acest moment. Să fie SF?



PRIVIND LA **PORȚILE INDUSTRIEI**

Ciocănim sau dăm buzna?

Mă întreb oare câți dintre noi, ăștia care respirăm Level, ne-am gândit la un moment dat să facem un joc. Mă întreb pentru că, dacă am ajuns cu gândul până în acest punct, am fost cu siguranță păliți, măcar o dată, de o idee genială, întotdeauna e genială, care ne-a mâncat nopțile. Când apare, începem să clădim în jurul ei și să dezvoltăm în minte un întreg joc. Acest proces este atât de frumos și de intens, încât parcă tot creierul lucrează la unison. E ca un rush nebunesc, mai ales când toate celelalte idei par că se potrivesc mănușă peste cea de bază. Dacă nu vi s-a întâmplat până acum, însă ideea de game developer vă face cu ochiu', nu vă faceți griji, o să vi se întâmple. Trebuie doar să nu vă omorâți ideile în fașă, să le alimentați până se transformă în furtună, apoi să le lăsați să facă ravagii. În acele momente, luați o foaie și un pix sau deschideți un document, dacă puteți scrie la fel de repede la tastatură, pentru că e păcat să vă lăsați construcțiile de acest tip să dispară în negura minții fără a le face o schiță. Mie mi se întâmplă cam o dată pe an, iar ultima oară declanșatorul a fost artwork-ul folosit aici ca start de articol. Mulțumesc Roberto Flores (*Dynamaito) pentru inspirație. Îi puteți găsi celelalte creații pe Deviantart. Între timp, a mai terminat două planșe, în care puteți admira alte 4 personaje ale acestui joc imaginar. Pasiunea mea legată de universul Game of Thrones sau, pentru cei mai pretențioși, A Song of Ice and Fire, s-a combinat aici cu cea legată de jocurile, cum le spune mama, cu bătăi și împreună miau dat foc minții. Zile la rând am stat cu ochii în această imagine, cu controlerul în mână, construind ceea ce mie îmi părea cel mai bun fighting game al tuturor timpurilor. Sunt atât de multe personaje interesante în aceste cărți/filme, atât de multe pe care ai vrea să le vezi într-un duel. Fie! O luptă până la moarte. Numai din acest punct de vedere ai putea să te pierzi cu zilele imaginând ce și cum. Iar cum cu fiecare nou volum/serie sunt introduse atât de multe altele, m-am gândit că și jocul ar putea fi dezvoltat astfel încât să reflecte cronologia poveștii. În lista de luptători a primului joc să găsim doar personajele care au pus mâna pe „sabie" în primul volum al cărții/seriei. Bineînțeles, faptul că se moare pe capete ar priva următoarele titluri de unele dintre cele mai puternice și iubite/urâte personaje, dar cu siguranță aș fi găsit o modalitate să le aduc înapoi, o chichiță, ceva, în tot acest univers enorm, care să-mi



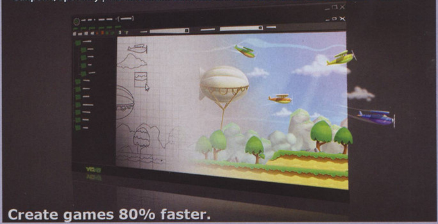
Alți visători s-au dus pe alte direcții.



dea posibilitatea să le (re)introduc, oarecum nefortat. În cel mai rău caz, arunc o arenă, separată de modul story, imaginată de câțiva copii, strănepoții cuiva, vă alegeți voi ai cui, care discută aprins despre cine ar fi câștigat dacă două personaje care nu s-au intersectat odinioară s-ar lua la trântă.

Cum actorii din film nu se aseamănă cu personajele descrise în cărți (de obicei sunt mult mai frumoși), aș fi făcut în așa fel încât în joc versiunile alternative ale lor să schimbe mai mult decât costumele. Înfățișările să se schimbe cu totul și să fie cât mai aproape de cele imaginate de George R. R. Martin în cărțile lui. Fan service adevărat. Apoi, pentru că doream ca jocul să iasă în evidență și prin altceva, am încercat să reinventez roata. În primul rând mi-ar fi plăcut să fie o țară mai realist decât restul, corpurile să aibă impuls, să existe frecare, acțiune și reacțiune. Toate acestea având darul de a crește imersiunea și de a da greutate loviturilor. Cuplate cu vibrații lucrate atent… Aș fi introdus și o bară de energie și aș fi dat o importanță crescută blocajelor și eschivelor, în speranța ca aceste opțiuni să ducă la lupte mai tacticizate. Pline de tensiune. Aceste posibilități extinse ar fi complicat destul de mult modul de control, așa că am încercat să eficientizez și să simplific. Aș fi dorit ca toate loviturile să fie executate cu maneta din partea dreaptă a gamepad-ului, iar rezultatele mișcărilor să fie cât de cât logice; o rotire de sus în jos să ducă la o lovitură descendentă pe plan vertical; o mișcare bruscă înspre adversar să rezulte într-o împungere și așa mai departe. Ai nevoie de alte planuri (orizontal, diagonale), poți oricând ține apăsat unul din butoanele L sau R și mișca maneta. Tot unul dintre aceste butoane, în combinație cu aceeași manetă din dreapta, să fie folosit pentru blocaje, în timp ce în combinație doar cu maneta din stânga să aducă în prim-plan eschivele. Apoi, în funcție de echipament, de putere și de energia pe care o (mai) au, unii luptători să fie mai avantajați de blocaje, în timp ce alții de eschive. Zoning-ul să fie și el foarte important. Butoanele de pe fața controlerului le-aș fi păstrat pentru acțiuni mai deosebite, ca assist-uri. Cum ar fi dacă Robb l-ar putea chema pe Gray Wind în luptă? Sau Daenerys pe unul dintre dragoni? Bine, pentru Dany fanii ar avea ceva de așteptat. Nu țin minte ca

Gunpoint, Spelunky și Hotline Miami sunt cele mai cunoscute titluri create în Game Maker.



Oare un fighting game tacticizat cu un control simplificat ar fi apreciat de comunitate?

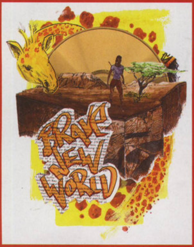


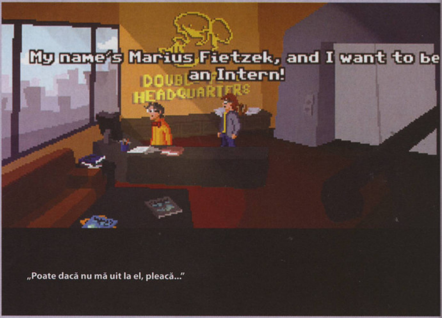


Spelunky, un alt indie de calitate făcut de un singur om.

DACĂ EI POT, ATUNCI NOI NU AVEM NICIO SCUZĂ

Dacă aveți nevoie de ceva care să vă inspire și să vă mai dea un șut în fund din când în când, căutați „An examination of game making in the Middle East" și „The birth of Kenya's games industry". Două articole studiu de caz foarte bine scrise și interesante, despre ce trebuie să facă pasionații din țările mai sărace sau mai... inflexibile pentru a dezvolta jocuri. Mulțumim, Polygon!





„Poate dacă nu mă uit la el, pleacă..."

„până acum" să se fi luptat în mod direct cu cineva. Altui buton i-aș fi asignat câteva prinderi. Pentru cine e în stare, desigur. Sau piedici, fente, în cazul celor mai firavi. Și, în sfârșit, un buton pentru proiectile – vrăji, cuțite etc. Un mod de control atât de exotic merită un tutorial pe măsură, nu?! Cu noi, Arya, în compania maestrului Syrio, care d-abia așteaptă să ne arate și explice bazele.

După câteva zile, în care am întors pe toate fețele posibilitățile și ideile, nebunia s-a stins și am realizat supărat că un astfel de proiect nu are nicio șansă să se concretizeze. Numai licențele ar costa milioane bune de dolari. Bineînțeles, să le cumpăr, să-l iau pe Mister Flores de o toartă, pe cei din echipa Lab Zero, foști Reverge Labs, de alta și să trecem la treabă ar fi mai mult decât un vis împlinit. Aș „munci" zi și noapte cot la cot cu ei pentru a face jocul perfect, dar... trebuie să revin cu picioarele pe pământ.

Unii preferă să nu bată la ușa nimănui...

Își construiesc singuri una. Dacă vrem cu adevărat să ajungem să dezvoltăm jocuri, trebuie să o luăm de jos. Să dăm din coate și să nu uităm bunul simț și pasiunea pe drum. O soluție ar fi să pornim cu o idee mai simplă, pe care să o transformăm cu ajutorul unei platforme accesibile într-un joc. Aici, exemplul perfect este Gunpoint, un titlu produs de un singur om, Tom



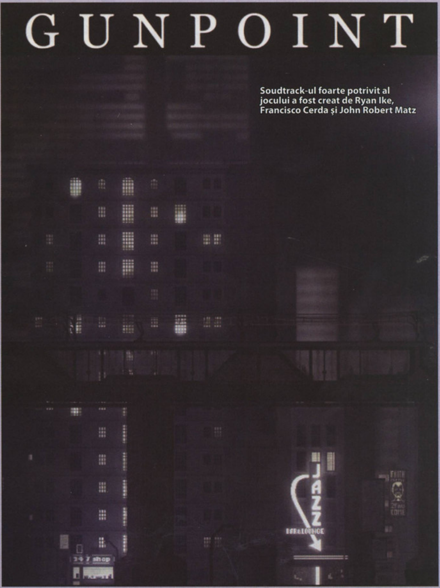


Skyrim – Creation Kit – Mostră

Francis, în timpul liber. Interesant este că Tom nu avea niciun fel de experiență în programare, dar, în momentul în care a auzit că Spelunky a fost creat, tot așa, de o singură persoană, cu ajutorul unui software ușor de utilizat numit Game Maker, a decis să încerce. A început lucrul în mai 2010, iar în iunie 2013 a lansat unul dintre cele mai iubite indie-uri din ultima perioadă. Puteți găsi review-ul undeva în paginile revistei.

Ușor de zis, greu de făcut. Un astfel de proiect cere timp și o sursă de venit separată. Dacă le aveți pe amândouă – de exemplu, dacă sunteți student și părinții vă susțin financiar –, pentru numele lui Dumnezeu, dați-i înainte! Game Maker, versiunea Pro, e doar 100 de dolari, dar sunt atât de multe alte platforme din care puteți alege. Unity3D, gratuit în versiunea standard, și Unreal Development Kit – pentru care nu trebuie să plătești nimic până nu-ți lansezi jocul, și chiar și atunci, doar 100 de dolari, până câștigi primii 50 de mii – sunt doar două dintre cele mai cunoscute. Un astfel de proiect mai cere însă și o voință de fier. Pasiunea vă va ține pe val pentru două, trei săptămâni,


Două dintre platformele preferate ale comunității 3D.



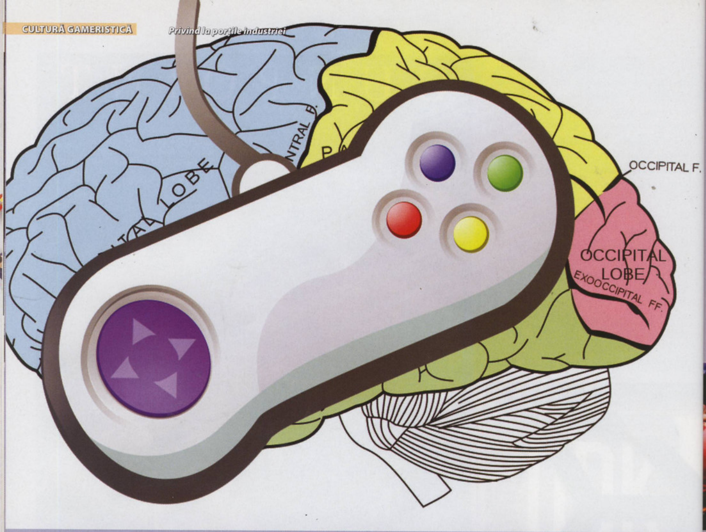
Soudtrack-ul foarte potrivit al jocului a fost creat de Ryan Ike, Francisco Cerda și John Robert Matz

DUST LA MERIDIAN

Dust: An Elysian Tail este un alt joc creat (în mare) de un singur om, cu ajutorul Microsoft XNA, o platformă din ce în ce mai des utilizată de scena Indie. Titlul este impresionant vizual, iar Mr. Dodrill s-a epuizat atât fizic, cât și psihic pentru a-l termina. Căutați după „The solo odyssey behind Dust: An Elysian Tail" dacă vreți să citiți mai multe. Meridian: New World cade în aceeași categorie și este o strategie în stil clasic, care arată într-un mare fel. Unul dintre cele mai impresionante proiecte „single" pe care le-am văzut. Nu e încă terminat, dar asta nu ne oprește să ținem un ochi pe el.



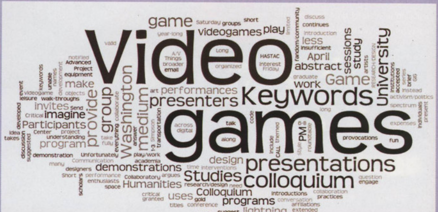




hai o lună, două, zece, dacă sunteți încăpățânați sau aveți experiență, dar majoritatea dintre noi nu vom avea puterea, de unii singuri, să ducem la capăt un proiect de acest gen. Tom Francis a avut noroc, el era redactor la PC Gamer (UK) când a început să lucreze la Gunpoint, iar legiunea de fani a revistei, dar nu numai, l-au împins de la spate și l-au ajutat când se mai poticnea. Spun era, pentru că a câștigat suficienți bani din vânzarea jocului astfel încât să-și permită să lase munca la revistă de o parte și să se dedice în întregime dezvoltării de jocuri. Din anumite puncte de vedere, e mult mai plăcut sau/și productiv să fii angajat de o companie. Mare, mică, nu contează. Să fii plătit pentru ce faci și să lucrezi cot la cot cu alți pasionați. Câțiva temerari au încropit CV-uri geniale pentru a ajunge să facă exact asta. Marius Fietzek, de exemplu, a decis că cel mai bun CV pe care ar putea să-l trimită echipei Double Fine, condusă de Tim Schafer, ar fi un adventure clasic, asemănător vizual cu cele pe care le-a creat maestrul, în care să prezinte într-un mod haios cum crede el că ar decurge un interviu în cadrul companiei. Vă puteți distra cu ce i-a ieșit aici: rickrocket.de/df/. Vrând, nevrând, Marius a lovit foarte aproape de casă, acum 20 de ani Mr. Schafer fiind angajat de LucasArts în urma unei isprăvi asemănătoare. Alexander J. Velicky, la doar 19 ani, a lăsat pe toată lumea paf când s-a prezentat la porțile Bethesda cu un mod pentru Skyrim care prelungește viața jocului cu nu mai puțin de 20 de ore. Noi personaje și voci, quest-uri și muzică. A extins „continentul" cu peste o treime. Dar i-a și luat peste 2000 de ore ca să creeze acest mod monstru, Falskaar 1.0.0, ce poate fi descărcat gratuit de pe skyrim.nexusmods.com. Nu știm dacă au fost angajați sau nu, dar nici nu prea contează, o astfel de ispravă, mai ales una care a făcut înconjurul internetului, atârnă greu la CV și cu siguranță cineva i-a luat în colimator.

Alte uși, alte oportunități

Ce se întâmplă însă dacă nu avem timp pentru așa ceva sau nu avem cunoștințele, răbdarea sau experiența necesară, dar totuși vrem să lucrăm în domeniu și, poate, în timp, să ajungem în poziția visată: producător, designer, director de proiect, whatever. Nu-i nimic, poate avem alte pasiuni, aptitudini sau calificări. Tom Francis a avut destul bun simț să realizeze că nu e suficient de priceput când vine vorba de desen sau muzică și a apelat la comunitate. A fost ajutat gratuit, iar acum cei care au creat aceste „resurse" pentru el sunt cineva. E mereu o idee bună să fiți proactivi și să vă faceți creațiile cât mai vizibile. Dacă deja vă numiți artist grafic, de sunet sau programator, cel mai probabil știți ce aveți de făcut. Dar nu numai abilitățile tehnice sunt căutate; în caz de cunoașteți, de exemplu, o limbă străină sau, și mai bine, ați terminat o facultate de litere sau limbi străine, aveți șanse să vă angajați ca Game Master sau traducător… localizator. În acest moment, noi, românii, suntem mult mai norocoși decât mulți alții. Patru dintre cele mai mari companii produ-



cătoare de jocuri au filiale la noi și angajează pe bandă rulantă. Dați o căutare pe Google după angajări + EA Games, Ubisoft, Gameloft sau, mai nou, King.com. Dacă am uitat pe cineva, să-mi fie cu iertare și rogu-vă atrageți-mi atenția pe forum, o să am grijă să-mi răscumpăr greșeala. Recomandarea mea este să deschideți descrierea tuturor job-urilor postate – Marketing Assistant, de exemplu, s-ar putea să nu însemne tocmai ce credeți în acest caz – și să verificați dacă există ceva ce v-ar plăcea să faceți, dar mai ales dacă aveți experiența necesară.

Ce se întâmplă însă dacă nu avem niciun fel de experiență și nici nu ne-am dezvoltat suficient niște atuuri câștigătoare? Nu e nicio rușine. Când m-am angajat prima oară, am fost exact în aceeași situație. Am știut să răspund doar la jumătate din întrebările puse în chestionar, iar CV-ul meu era gol. Angajatorul chiar m-a întrebat: „De ce te-aș angaja pe tine, sunt mulți alții care știu mult mai multe și au și experiență." „Calculatoarele sunt pasiunea mea, trebuie să încep de





undeva, aveți ceva mai jos de vânzător în magazin? Dați-mi o șansă și nu o să vă pară rău." Se pare că le-au plăcut răspunsurile mele și, spre mândria mea, nici nu le-a părut rău. În trei ani urcasem toate treptele, iar deasupra mea nu mai erau decât acționarii. Repet, iar aici pot vorbi din experiență, nu uitați pasiunea și bunul simț acasă. Mulți o să vă urască exuberanța și o să vă facă viața grea, dar cine trebuie o să vă remarce și în timp o să aveți numai de câștigat. O regulă care s-a dovedit adevărată în toate locurile în care am muncit. Poziția pe care vă puteți angaja fără a avea experiență, deși văd că acum concurența e destul de mare, în cadrul companiilor producătoare de jocuri este cea de tester. Un job la fel de important, după părerea mea, pentru un dezvoltator, ca cel de vânzător în magazin pentru o multinațională. Dacă testerii își fac treaba bine sau sunt lăsați să-și facă treaba bine, toată lumea are de câștigat. Aveți grijă însă, deși pare jobul de vis – sunteți plătiți să vă jucați –, s-ar putea să descoperiți că nu e nici pe departe așa. De multe ori veți lucra sub presiune, trebuie să aveți o răbdare de fier și să puteți să vă păstrați concentrarea pe perioade lungi de timp. De cele mai multe ori, veți juca și rejuca aceeași bucată a jocului sau veți întocmi rapoarte. Trebuie să fiți pregătiți pentru toate astea, iar jocurile și tehnologia trebuie să fie cu adevărat pasiunea voastră dacă vreți să faceți față într-un astfel de mediu. Pentru o descriere mai completă a ceea ce înseamnă Quality Assurance, la ce să vă așteptați și chiar și cum să vă prezentați la interviu sau cum să vă comportați odată ce ați fost angajați, căutați, vă rog, după „A QA Contractor Survival Guide!" Un articol demențial scris de un senior în domeniu. Joburile enumerate în acest subcapitol cel mai probabil nu o să vă deschidă direct calea spre poziția visată, dar e foarte important să fiți acolo, lângă și împreună cu oamenii care contează, să vă faceți relații și să căpătați experiență. Ideile și oportunitățile nu vin stând acasă.

P.S. Am încercat să creez acest articol privind prin ochii cuiva care este atras de ideea de a face un joc, dar nu știe de unde să înceapă. Sper că am reușit să vă formez cât de cât o idee de bază. O să încerc să revin în câteva luni cu părerile și răspunsurile prietenilor care lucrează în industrie, legate de ce și cum au ajuns ei unde au ajuns. Poate chiar și cu părerile prietenilor prietenilor, dacă sunt drăguți să-mi răspundă la întrebări. De asemenea, mă gândesc serios să pornesc în aventura numită Skyrim - Creation Kit, în care vreau să dau viață uneia dintre ideile „geniale" de care vă povesteam. Dacă reușesc să fac funcțională măcar prima misiune imaginată, promit să revin cu detalii.

▶ **ncv**

GAMASUTRA

Dacă ce ați citit aici nu v-a ajuns nici pe o măsea – fie că vreți să dezvoltați propriul joc, să vă angajați sau pur și simplu să știți mai multe despre ce se întâmplă în spatele cortinei –, atunci vă recomand www.gamasutra.com. Un site care încearcă să acopere „The Art & Business of Making Games". Căutați, de exemplu, după „Some Advice for the Aspiring Sound Designer", dacă sunetul și muzica sunt pasiunile voastre.





KICKSTARTER

SAU PARIUL PENTRU PARADIS

Moda Kickstarter este, probabil, cea mai interesantă noutate de pe piața jocurilor din ultimii câțiva ani. Cel puțin eu nu-mi pot aminti, de la lansarea serviciului Steam, de o altă manevră care să aibă potențialul de a schimba fața industriei în asemenea măsură precum revoluția Kickstarter în desfășurare. Vorbesc de platformele particulare Kickstarter și Steam, și nu de conceptele din spatele lor, acela al finanțării de către public, respectiv al distribuției digitale, nu dintr-un obscur avânt publicitar; ci pentru că aceste entități au dus muncă de pionierat în cele două domenii, au coagulat energiile prime și esențiale ale unei evoluții durabile, au fost primele care au verificat în practică idei noi. Diferența este că discursul de mai sus se aplică Steam-ului cu titlu definitiv, iar doar provizoriu Kickstarter-ului, al cărui succes se măsoară încă în înflăcărarea comunității mai degrabă decât în realizările concrete ale producătorilor.

Vă voi scuti de o stufoasă prezentare a aspectelor tehnice: chiar dacă n-ați contribuit până acum la niciuna dintre strângerile de fonduri, e imposibil să nu fi aflat de jocurile promovate prin Kickstarter și de principiul din spatele lor – acela de a scurtcircuita traseul obișnuit al finanțării prin antamarea directă și prealabilă a viitorilor cumpărători. E o schemă genială prin simplitatea ei, ușor de înțeles și aparent funcțională; în plus, propune o redesenare a legăturii dintre simplii jucători și dezvoltatorul izolat într-un glob de sticlă.

Dar care este starea de fapt a fenomenului? Avem în momentul de față cinci sau șase mari proiecte în derulare, care s-au revărsat pe un val de simpatie populară și au depășit considerabil suma pe care o vizau (vezi Star Citizen); o clasă de mijloc, atât ca ambiții declarate, dar și ca fonduri adunate (vezi Moebius); și câteva proiecte mai modeste, unele dintre ele materializate deja în jocuri lansate, în general bine primite în cele două tabere, publicul și critica, ale căror opinii nu coincid totdeauna (vezi Faster Than Light sau Expeditions: Conquistador).

Veți observa că ne aflăm în mijlocul unei perioade de tranziție pentru această nouă formă de organizare și derulare a dezvoltării jocurilor. Primele semne sunt bune, dar ele vin din partea unor actori lipsiți de proeminență și fast: dacă FTL sau E:C ar fi fost deplorabile sau, în cel mai bun caz, expresia unei mediocrități irecuperabile, nimeni nu s-ar fi scandalizat, iar nereușita lor ar fi trecut aproape neobservată. Mai mult, așteptările și popularitatea scăzute au acționat ca un adjuvant pentru trecerea cu vederea a unor lipsuri și inexactități care, mai mult ca sigur, n-ar fi iertate atât de facil numelor mari.

Acestea din urmă și-au întârziat apariția în mod destul de previzibil, ceea ce nu face decât să le umfle bula de hype și mai abitir, orice derogare de la condițiile inițial prezentate publicului fiind obținută în schimbul unei responsabilități crescânde. Unu la mână, odată ce i-a fost încredințată o sumă net superioara celei pe care o considerase necesară dezvoltării unui joc viabil, producătorului i se va cere mai mult decât atât – încet, încet expectanțele publicului urcă din zona călduță a unui joc bun înspre altitudinea tare a unei capodopere. Doi la mână, amânările sunt puse pe seama proceselor de rafinare, retușare și extindere a jocului – cu cât vor fi mai frecvente și mai de durată, publicul își va imagina un produs final mai sofisticat și mai complex.

S-a creat un vid între cele două categorii, între primele confirmări firave și promisiunile ambițioase încă neonorate, un gol de imagine care amenință să frâneze avântul Kickstarter pe fondul incapacității publicului de a evalua pozitiv sau negativ această nouă specie de „sponsorizare". Nu e încă foarte clar dacă metoda poate da naștere unor titluri de anvergură, care să antreneze într-o concurență serioasă numele mari din industrie, sau este vorba despre un văr puțin mai bine dotat al

sectorului independent, care își poate securiza o nișă mulțumitoare, dar limitată până la urmă. Ca atare, traversăm o perioadă în care cererile de finanțare s-au rărit, sesizându-se, probabil, o oarecare lipsă de concretețe și așteptându-se semnale mai clare pentru viitor. Momentan nu s-a înregistrat o regresie, ci o stagnare; publicul e moderat optimist și răbdător, dar devine mai sceptic și mai selectiv. Nu știu dacă prea multe proiecte dezvăluite acum ar mai fi în stare să strângă impresionantele sume de acum un an, de exemplu.

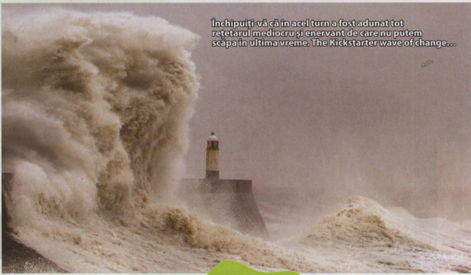
N-a ajutat, bineînțeles, recenta ieșire în public a lui Tim Schafer prin care explică de ce Broken Age are nevoie de mai mult timp și, foarte important, de mai mulți bani pentru a vedea lumina zilei într-o formă agreată de șeful de la Double Fine. Chit că unele dintre argumente atingeau corzi sensibile ale fanilor declarați, nimeni nu poate nega că s-a instalat o impresie de ușoară harababură financiară, de management al resurselor defectuos, de alegeri de design incongruente cu posibilitățile echipei. Unul dintre principiile după care se ghidează Kickstarter-ul, cel al sustenabilității proiectului, a fost încălcat odată ce e nevoie de o re-finanțare.

Lucrurile sunt cu atât mai neclare cu cât campania Double Fine a fost una nespecifică, în sensul în care n-au fost create ținte adiționale de conținut, așa cum s-a întâmplat în multe alte cazuri. Singurele precizări au fost făcute în privința genului (point 'n click) și a surselor de inspirație (stil Lucas Arts); ca bonusuri au fost promise suport pentru diferite platforme, localizare mai extinsă și un documentar. Din moment ce încasările au depășit orice previziune, era de domeniul evidenței că și conținutul va fi îmbogățit.

Însă Double Fine nu și-au luat niciun angajament în vreo direcție distinctă, așa cum au făcut cei de la inXile cu Torment: Tides of Numenera, spre exemplu. Acolo, fiecare progres financiar a fost strâns legat de o țintă specifică de conținut – la 3,1 milioane e adăugată o nouă facțiune-cult, la 3,5 este cooptat un nou designer (Chris Avellone) care să creeze un nou companion și tot așa. „Dați-mi banii să fac un joc," pare a fi spus Schafer, „și veti vedea dacă vă place sau nu la final," refuzând să furnizeze detalii despre poveste, personaje sau universul ficțional, care ar fi putut orienta subiectivismul jucătorilor.



Star Citizen e un proiect gargantuesc, lăudându-se că a adunat din Kickstarter și pe cont propriu peste 14 milioane $. Jocul, o distilare de Wing Commander, Privateer și Freelancer, pare să justifice suma prin nivelul de complexitate și detaliu.

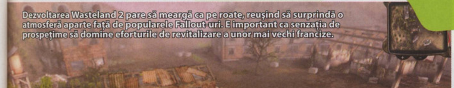


Închipuiți-vă că în acel turn a fost adunat tot rețetarul mediocru și enervant de care nu putem scăpa în ultima vreme. The Kickstarter wave of change...

În fapt, proiectul Double Fine e unul dintre cele mai atipice dintre cele care au primit finanțare masivă, tocmai pentru că iese din tiparele previzibilității comerciale. Capitalizându-și prestigiul propriu, întocmai ca un artist în vogă, căruia publicul înțelege să-i susțină întreprinderile în ideea că fac parte dintr-un parcurs de explorări estetice, Tim Schafer a jucat o carte mare. Pariul său vizează exact transgresarea limitei dintre divertisment și artă: contează în primul rând viziunea lui, și mai puțin seaca înșiruire a unor funcționalități.

Problema ar fi, desigur, că nu toată lumea este pregătită să crediteze un creator de jocuri cu un asemenea statut, iar tribulațiile acestuia nu vor fi investite automat cu valoare intrinsecă. Dacă Schafer dă chix, nu se clatină atât fenomenul Kickstarter (alte proiecte ar putea fi hituri), cât se erodează mitul creatorului înzestrat, al arhitectului vizionar. Publicul își va dori o planificare mai atent ierarhizată, mai în linie cu ce știa el, mai concretă, disciplinată și transparentă dintru început tocmai pentru a ști exact pe ce dă banii. Experimentele vor fi privite cu îndoială, curajul conceptual arhivat, deraierile de geniu ucise din fașă.

Dar să ne întoarcem la întrebarea esențială – care este vehiculul revoluției Kickstarter? Desigur, cele mai vehiculate teorii sunt eliminarea unui terț incomfortabil, cum deseori s-a dovedit distribuitorul, și exprimarea liberă a publicului în privința a ceea ce vrea să joace și ce nu. Părerea mea este că răspunsul care ia în calcul doar factorii ce țin de aspectul comercial e incomplet



Dezvoltarea Wasteland 2 pare să meargă ca pe roate, reușind să surprindă o atmosferă aparte față de popularele Fallout-uri. E important ca senzația de prospețime să domine eforturile de revitalizare a unor mai vechi francize.



Cam așa a arătat campania Double Fine de strângere de fonduri. Nu tu detalii despre poveste, despre gameplay sau altceva asemănător. Ba chiar multe dintre elementele principale ale designului nu fuseseră încă bătute în cuie.

Nu știu despre voi, dar eu mă cam topesc când văd fundalurile astea...



formulat, deoarece omite influența pe care o vor imprima potențialele succesuri Kickstarter industriei. Spus foarte pe șleau, aceasta va fi de a recupera tendințele din gaming de la sfârșitul anilor '90, de a reprezenta o sutură eficientă cu acea industrie (adică acel fel de a face jocuri), de a reface legăturile cu acea perioadă de prosperitate ideatică.

La o foarte sumară analiză, realizezi că absolut toate capetele de afiș Kickstarter sunt mai mult sau mai puțin continuări ale unor titluri legendare, recunoscute la vremea lor ca etaloane în materie. Dacă Wasteland 2 își face cunoscută descendența prin adăugarea numeralului, Planetary Annihilation e mai subtil în a-și evoca strămoșul (Total Annihilation), iar Moebius-ul lui Jane Jensen sau Project Eternity de la Obsidian se prezintă manifest ca urmași spirituali ai seriilor Gabriel Knight sau Baldur's Gate. Motivul e lesne de înțeles: ispitirea clienților se face predominant pe baze nostalgice. Dar efectul mai adânc al acestei manevre este că primul val de jocuri Kickstarter va însemna emularea mecanicilor de acum peste 10 ani.

Senzațional, veți zice. În primă instanță, sunt de acord. Acest prim eșantion de proiecte finanțate de public va prelua cu un minim de variație rețete funcționale și de o anumită notorietate. Cine nu și-ar dori să joace un nou rpg cu profunzimea epică a lui Planescape Torment, un nou iconoclast rts Total Annihilation sau un nou adventure cu șarmul tipic Broken Sword? Dar această absolut necesară re-animare a trecutului este doar primul pas dacă finanțarea directă își propune să devină promotoarea unui nou suflu în gaming. Repetarea sterilă a acelorași formule ar conduce doar la un alt tip de impas. Or, altceva ar trebui esențialmente recuperat din așa-zisa perioadă de aur – nevoia de inovație, dezvoltare și auto-depășire care-a permis ca în decurs de trei-patru ani să trecem prin Half-life, Thief, AvP, Deus Ex, Unreal Tournament și Undying (asta ca să mă leg doar de fps).

E foarte dificil ca proiecte care se bazează pe idei revoluționare să poată face obiectul unor campanii de finanțare impresionante. Deocamdată, tendința producătorului este de a se mișca înăuntrul unui teritoriu cunoscut; nevizitat de ceva vreme, poate, dar familiar cunoscătorilor. Se merge oarecum la sigur în privința reacției fanilor. Contează mult pedigriul seriilor, continuate oficial sau nu, și renumele designerilor implicați. Deabia în momentul în care Kickstarter-ul va putea asigura



Recompensele pentru cei care au contribuit cu 5000$ la Kickstarter-ul Project Eternity. Au fost 5!



Campania Broken Sword a fost gândită ca și cum ar fi avut loc pe un platou de filmare, lăsând de înțeles că procesul din spatele dezvoltării va fi cât mai accesibil. Din păcate, n-am prea mai auzit multe de la Cecil și echipa de atunci.



FTL este exemplul perfect de proiect original mic care-a dat lovitura. În viitor, avem nevoie și de proiecte originale mari. Nu înainte ca primul val de proiecte anunțate deja să se consume, probabil.

sume de ordinul milioanelor unor concepte originale 100% și unor mecanici de joc foarte îndrăznețe, vom putea spera că rezervorul de idei care există (o probează universul indie suficient) va fi exploatat în producții de (aproape) calibrul AAA.

De aceea, nu numai calitatea unui Torment sau unui Wasteland va fi crucială pentru mișcarea Kickstarter, ci mai degrabă felul în care va fi gestionat eventualul lor succes de critică sau de casă. A prelua ștafeta acolo de unde ea a fost abandonată nu este la fel de provocator cu a orienta și dezvolta moștenirea. Pe moment, avem de-a face cu un „backtracking" pe care mulți dintre noi îl consideră salutar; dar această întoarcere către trecut se va opri odată cu regăsirea drumului pierdut (un val de continuări fericite), moment în care vor trebui făcuți și câțiva pași înainte. Ceea ce va fi infinit mai greu, dacă nu se depășește la timp complexul „sequels".

Ca să mă întorc la adventure-ul celor de la Double Fine, soarta lui atârnă undeva între tradiționalism și bravură (vezi mai sus); cu atât mai mare miza simbolică pe care o poartă în spate. E nevoie ca asemenea proiecte, care testează treptat anduranța publicului față în față cu Noul, măcar să nu eșueze lamentabil, diseminând germenii unei încrederi viitoare în susținerea financiară a Experimentului. Pentru a asigura continuitatea conceptuală cu momentul '00 (vezi Simplify X), nu ajunge o cultură a imitației; combinația de ași ai industriei și independenți ar putea găsi, în sfârșit, un mediu propice în Kickstarter pentru a-și descătușa creativitatea fără teama insuccesului financiar.

Riscul ca revoluția Kickstarter să se cantoneze într-o obsesivă repropunere a modelelor trecutului nu este fictiv. O demonstrează remake-ul Leisure Suit Larry, care a strâns o sumă frumușică (circa 600.000$), în condițiile în care nu beneficiem de un joc realmente nou, ci doar de o poleială tehnologică și de o sumă redusă de inserții de conținut. După lansare, situația devine paradoxală. Mai întâi, critica desființează aproape unanim varianta Reloaded ca aparținând unei generații revolute, incapabile să mai miște resorturile contemporane.

Automat, imaginea proiectată de media către publicul larg este una negativă, cu tot tam-tam-ul plângăcios vărsat pe umărul gurului Al Lowe (creatorul). Mai apoi, cei care au susținut proiectul se declară mai degrabă satisfăcuți de rezultat, dovedind la rândul lor o oarecare miopie – cu sume mai mici sau comparabile, Jane Jensen sau Charles Cecil construiesc aventuri originale, scrise de la zero. Este, deocamdată, un episod izolat. Dar ar fi păcat ca inițiativele Kickstarter să înceapă să semene din ce în ce mai mult cu niște slujbe de reînhumare în stil luxos, decât cu o veritabilă activitate de pionierat.

Înainte de final, câteva observații. Am băgat de seamă că nu prea avem proiecte de jocuri care să se adreseze exclusiv consolelor – nici titluri mari căzute în obscuritate, nici producători scandalizați de o industrie sufocantă și care să ceară ajutorul unui public entuziast. Nu zic că nu există motive întemeiate pentru această absență: mișcarea Kickstarter se adresează persoanelor fizice și juridice americane și britanice (în curând și canadiene), pc-ul a fost un mediu mai aproape de online întotdeauna etc. Dar nu pot să nu remarc că piața jocurilor pe PC este considerabil mai liberă și mai dinamică, un organism care pare a fi deprins câteva mecanisme de auto-reglare în relație cu o comunitate care întreține idealuri opuse „mainstream"-ului. Nimănui nu-i folosește mediul închistat, autarhic și monopolizat spre care se îndreaptă dezvoltarea jocurilor pe consolă.

Mai apoi, nu foarte multă lume a aruncat un ochi și asupra numărului de donatori, suma adunată fiind vedeta celor mai multe comentarii. Rotunjind puțin cifrele, rpg-urile de la inXile au fiecare câte 75.000, Planetary Annihilation 45.000, Wasteland 62.000, Broken Sword 14.000, Moebius 5000; Faster than Light, cu o rată de finanțare de peste 2000% din suma cerută, are 9800, iar Expeditions: Conquistador, finanțat la mustață, de-abia 1600 de cotizanți. Unii dintre aceștia și-au cumpărat doar dreptul de a descărca varianta gold digitală, alții și-au achiziționat ediții scumpe de colecție, câțiva au făcut mecenat din cale-afară de generos (între 5000 și 10.000$).

E de așteptat ca unii producători să fi avut surse de finanțare externe înainte ca strângerea de fonduri să se fi deschis, la fel cum e foarte posibil ca acest număr inițial de cumpărători să se dubleze sau tripleze în urma unor recenzii favorabile ale publicațiilor de specialitate sau utilizatorilor; se va ajunge, poate, la un număr de copii pe care încă nu îndrăznim să-l visăm. Dar trebuie să fim conștienți că aceste cifre sunt încă departe de ceea ce un studio important vede ca o operațiune reușită: sute de mii, poate chiar milioane de unități vândute. E nevoie de o mai largă acoperire a pieței dacă e ca aceste jocuri să impună un trend, să-și forțeze norocul ca modele de urmat; mai ales din moment ce prețurile practicate pentru jocul propriu-zis mi se par rezonabile (între 5 și 20$). Să ne-aducă anul Kickstartere de poveste! ▶ **Radu Sorop**



Chiar așa, Al Lowe a încercat prea tare să servească aceeași ciorbă reîncălzită deja de câteva ori (ultimul remake era absolut jucabil). Sau alții ar spune că a țintit jalnic de jos, mai ales luând în considerare suma strânsă.



THE CREW

GEN DRIVING **PRODUCĂTOR** IVORY TOWER, UBISOFT REFLECTIONS **DISTRIBUITOR** UBISOFT **ON-LINE** THECREW-GAME.UBI.COM **PLATFORME** PC, PS4, XBOX ONE

Simfonia pistoanelor, în cheie de chiulasă

Oricine a urmărit proaspătul trailer The Crew, dezvăluit în cadrul conferinței Ubisoft de la E3 2013, se poate considera un om schimbat. De fapt, nici nu trebuie să te numeri printre împătimiții jocurilor cu mașini pentru a simți o străfulgerare spirituală sau o excitare neuronală, căci fuziunea dintre manifestarea vizuală, cea muzicală și mesajul transmis este perfect sudată, într-un tot senzațional. Dar, ați putea spune, un trailer 100% pre-rendered, din care lipsește prezentarea efectivă a unor segmente de gameplay, poate induce privitorul (a se citi „viitorul cumpărător") în eroare, momindu-l cu minciuni frumos împachetate. Perfect adevărat, nici nu am afirmat contrariul, însă efectul mesmerizant resimțit este cât se poate de real. Tot ce vreau să spun e că cei de la Ubisoft și-au dovedit – din nou – abilitățile desăvârșite în materie de marketing. Oamenii ăștia știu cum trebuie prezentat un IP proaspăt scos din joben, mai ales atunci când IP-ul în cauză este un MMO driving game next-gen, despre care publicul nu avea cunoștințe anterioare. The Crew nu are o franciză puternică în spate și nu succedă spiritual vreun alt titlu. Jocul s-a materializat exclusiv din capacitatea creativă a producătorilor, încercând să-și stabilească un cap de pod timpuriu pe teritoriul încă nesigur al viitoarei generații de console. Judecând după reacțiile pozitive stârnite în mediul online, lucrurile s-au așezat binișor, imediat ce E3-ul și-a luat tălpășița din lumina reflectoarelor.



Unele cadre surprind un joc ce pare alcătuit din elemente familiare: săgețile luminoase, traficul, orașul din distanță...

Anunțat cu surle și trâmbițe

Announcement trailer-ul pentru The Crew mi-a trimis un fior plăcut pe șira spinării, în timp ce pupilele intrau într-un proces automatizat de dilatație narcotică. Undeva, între minutele 0.45 și 0.55 din video, Aidan nu a mai fost printre pământeni. O, nu, Aidan plutea departe, în universul ludic motorizat al tuturor simulatoarelor și arcade-urilor auto care au fost, sunt și vor fi. O serie întreagă de conexiuni cu lumea online deschisă din Test Drive Unlimited 2, posibilitățile de tuning cosmetic prezente în seria Underground și atmosfera unui heist game începeau să își împletească sinapsele, formând o imagine clară. Așadar, The Crew le vrea pe toate, asimilațe într-un singur joc? Ei bine, da. Deși ideea unui racing MMO nu este tocmai nouă, conceptul unificării unor mecanici de joc complexe sub o umbrelă socială avansată nu a fost exploatat niciodată pe deplin. Dezvoltat de Ivory Tower, un producător aflat la cârma



L33t muscle power. Ce-ți poți dori mai mult de la viață?



Cursele din natură arată fenomenal.





Un HUD realizat cu stil, foarte MMO-ish.

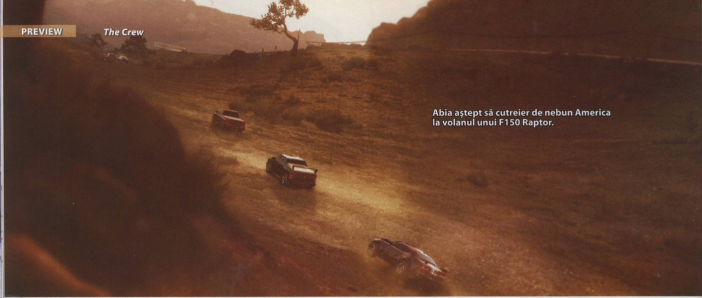
primului titlu AAA, The Crew își polarizează eforturile asupra unui singur scop precis: redefinirea experienței șofatului virtual. La drept vorbind, trailer-ul încearcă din răsputeri transmiterea unor emoții puternice, proaspete, utilizând imagistica dinamică și muzica trepidantă (The Glitch Mob - Warrior Concerto), pentru a obține un puternic „wow effect" din partea noastră, a celor dornici să pună cât mai repede mâna pe un driving game next-gen solid. Componenta multiplayer este puternic evidențiată, dar găsesc arhi-importantă prezența ei în acest context, căci vorbim despre un MMO pur-sânge(?), ce va putea fi jucat numai în prezența unei conexiuni permanente la internet.

Departe de calitățile unui simulator auto „încruntat", The Crew se dorește a fi un arcade plin de acțiune, zgomotos, numai bun de împărțit cu o gașcă de prieteni – așa cum ne comunică și numele. O analogie involuntară cu un teasc – inspirată de efortul stoarcerii fiecărei picături de spectacular din trailer – îmi vine în minte. Ubisoft încearcă o apropiere de consumator, iar efortul lor rămâne genuin cât timp Mașina de Marketing (Vermarktung Maschine, cum îmi place să-i spun, pentru o notă sporită de dramatism corporatist-gotic) livrează o mostră palpabilă loială prezentării teatrale. Momentan, primele secvențe in-game, făcute publice tot la E3, sugerează existența unei lumi vaste, interconectate, unde mașini performante domină străzile orașelor, fără reguli și fără limite. Ubi, recunosc, perspectiva aceasta me gusta mucho!

US Open World

Cele câteva minute de gameplay prezentate – însoțite de o narațiune intonată cu cel mai plictisitor ton vocal imaginabil – deschid porțile unei Americi miniaturizate, brăzdate de șosele, conurbații, circuite off-road și puncte topografice de reper. Harta jocului pare cu adevărat gigantică, Ivory Tower promițând cel puțin două ore neîntrerupte de șofat, de pe coasta vestică până pe malurile





Abia aştept să cutreier de nebun America la volanul unui F150 Raptor.





Atlanticului. Sincer să fiu, nu văd cum un joc gândit la o scară atât de mare ar putea îmbrăca o formă totalmente singleplayer. Spre deosebire de Skyrim, un alt joc open-world titanic, The Crew se bazează pe o competiţie vehiculară, mecanică ce riscă să devină insipidă în absenţa factorului uman. Există numeroase voci critice la adresa conexiunii online obligatorii, dar structura socială este parte a viziunii next-gen, integrată în timp real sau în mod asincron. Cursele variază de la clasicele sprinturi ilegale, desfăşurate în inima oraşelor, la competiţii de trail-blazing off-road ori doborârea unor recorduri stabilite anterior de alţi participanţi la joc. Fiecare tip de cursă necesită o clasă specială de vehicule, însă tuning-ul permite modificarea maşinilor în funcţie de necesităţile traseului.



Orice comentariu la adresa acestei imagini este de prisos.

Am văzut deja, din announcement trailer-ul autopsiat în paragraful precedent, cum un Camaro trecea prin diferite faze de personalizare, adoptând „din zbor" multiple roluri. Desigur, in-game, aceste operaţiuni se desfăşoară în garaj, cu toate că mă simt măcinat de curiozitate atunci când vine vorba de nivelul la care producătorii vor face posibile modificările. E vorba oare de kituri cu funcţii predefinite sau vom putea migăli individual fiecare şaibă? În demonstraţia video, naratorul susţine ultima variantă, deşi eu văd un Camaro RS '69, street tuned, transformat spontan într-un raid buggy. Oricum, nu exclud varianta omiterii intenţionate a unor detalii, din motive ce ţin strict de exclusivitate. Revenind la lucrurile cunoscute, menţionam o întrepătrundere a elementelor sociale cu fibra gameplay-ului. Ubisoft ne asigură că viitorul e un mare MMO, eliminarea lobby-ului din The Crew indicând o apropiere reală de trăsăturile genului respectiv – astfel, lumea jocului pare singulară şi perpetuă. În cadrul demonstraţiei de la E3, patru jucători răspândiţi pe hartă, cu vehicule diferite, îşi unesc forţele într-un echipaj ad-hoc (un Crew, în termenii jocului), pentru a duce la capăt o misiune.

După întâlnirea stabilită într-un punct predeterminat, grupul porneşte în urmărirea unui Hummer controlat de AI, pe o rută nescriptată, distrugând elemente din mediu şi traversând o multitudine de suprafeţe variate. Maşinile se comportă diferit, în funcţie de terenul străbătut, însă componentele off-road permit încasarea şi cauzarea unor cantităţi imense de damage. Un moment cel puţin dubios a fost parcurgerea unei bucăţi de plajă populată cu civili



bronzaţi. Mă aşteptam din clipă în clipă la o secvenţă brutală, la hectolitri de sânge amestecaţi cu nisip, dar micile obstacole umanoide se aruncau subit din calea bolizilor. Constat cu tristeţe că bătrânul Carmageddon nu se află pe lista titlurilor ce au inspirat The Crew. Totuşi, am reţinut faptul că jucătorii sunt răsplătiţi individual, în funcţie de eficienţa demonstrată pe parcursul misiunii, acest sistem de recompensare fiind menit a stimula interacţiunea dintre playeri. Completarea obiectivelor este apoi convertită numeric într-un scor, transformat la rândul său în cash şi puncte XP, iar progresul personal urmează cutumele RPG-istice obişnuite, aşa cum era de aşteptat. Finalmente, un Crew rival apare în peisaj, provocând grupul la o nouă cursă. Prin prezentarea publică afişată în Los Angeles, Ubisoft a rupt proverbiala gură a târgului cu un driving game surprinzător de interesant. Iată ce ştim concret: promiţătorul The Crew se desfăşoară într-o lume deschisă imensă, dinamică, permite tuning-ul tehnic şi cosmetic atât de îndrăgit, pune la dispoziţie o gamă largă de vehicule şi tipuri de curse, include probe single sau multiplayer, urmăriri spectaculoase cu poliţia şi, mai presus de orice, va fi disponibil atât pe PC, cât şi pe viitoarea generaţie de console. Vorbim despre un titlu AAA complet, ambiţios, inedit, pentru care o dezamăgire absolută este mai dificilă decât îndeplinirea tuturor promisiunilor evocate. Alături de Watchdogs şi The Division, The Crew pare să îi garanteze publisher-ului francez o poziţie fermă în clubul select al jocurilor de top.



Un fragment din harta uriaşă.


911, Ford GT, Lambo... in The Crew le găseşti pe toate.



Un Crew se formează sub ochii noştri. Pe ei, băieţi!



Minime tehnicalităţi

Din punct de vedere tehnic, The Crew nu mi-a demonstrat nimic imposibil pentru actuala generaţie de platforme hardware. Sigur, grafic jocul arată foarte bine, însă se află relativ departe de ce înţeleg eu prin „next generation". Probabil că limitările se rezumă la detalii ce ţin de interacţiunea socială şi anumite subtilităţi ale engine-ului, imposibil de reperat privind un simplu trailer. Am apreciat distrugerea mediului şi senzaţia de masă, transmisă vizual – sper că şi haptic – de maşini. De asemenea, interfaţa arată foarte bine, iar selecţia muzicală sună excelent. Visătorului nerăbdător din mine i-ar fi plăcut măcar o mostră jucabilă, un demo amărât, orice ar fi putut asigura un hands-on sau o profunzime sporită acestui preview. Chiar şi aşa, noul IP Ubi pare cu certitudine pus pe fapte mari. Personal, îmi doresc un joc cât mai bogat în conţinut, atent la elementele cruciale oricărui arcade auto: controlul accesibil, senzaţia de viteză şi o ofertă abundentă de curse şi automobile. Dacă luăm în calcul filosofia „niciun joc nou fără o franciză", The Crew are şanse mari să fie întâiul capitol dintr-o serie, dar până atunci mai e cale lungă, căci ne aflăm abia la capăt de drum. Graţie concurenţei aproape ignorabile şi impresionantei atenţii media ce orbitează în jurul line-up-ului PS4 şi Xbox One, hopurile externe planurilor producătorilor sunt ultima grijă. Cu puţină răbdare, vom vedea rezultatul final în prima parte a anului 2014. O ultimă idee, înainte de a pune punct preview-ului: la începuturile colaborării mele cu revista, printre multele întrebări venite din partea lui Kimo s-a numărat şi clasica, dar dificila: „Ce îţi place să joci cel mai mult?", iar răspunsul meu automat a fost: „Orice arcade auto, absolut tot ce are roţi şi se joacă din pură plăcere". Evident, am rămas acelaşi tip uşor distrat, doar că acum ştiu exact ce vreau de la un joc cu pretenţii.

▶ **Aidan**



COMPANY OF HEROES™ 2

Ой, мороз мороз!



Am observat că, din anumite puncte de vedere (puține, totuși), e cam nasol să fii un german oarecare, ușor de ofensat, în ziua de astăzi. Ți se șterg svasticile din Wolfenstein, ți se scoate sângele din jocuri și, cel mai important, trebuie să stai cuminte și să înghiți în sec când un puștiulică de cincisprezece ani șterge cu Wehrmacht-ul pe jos în cel puțin șaptezeci de shootere și RTS-uri. Nu prea poți deschide gura, căci înaintașii tăi au comis-o în două rânduri, ca să folosesc un limbaj șmecheresc care în niciun caz nu trebuie interpretat ca o încercare de a trivializa una dintre cele mai ticăloase chestii care ți se pot întâmpla dacă ești un individ care iubește și respectă viața. Mda, m-am molipsit și eu. Revenim la nemți; ca cetățean al unei țări cu două războaie hardcore la activ, nu te poți revolta cum s-au răsculat pe Internet, de exemplu, o mână de cetățeni ruși (cu un singur Lenin la activ) cărora Company of Heroes 2 li s-a părut denigrator și o ofensă groaznică adusă Marelui Război Patriotic. Adevărul, nu foarte măgulitor pentru un joc pe care o grupare din ce în ce mai mare îl folosește ca să învețe puțină istorie, este că single-player-ul din Company of Heroes 2 include o colecție măricică de clișee (poate e un termen prea dur pentru grozăviile care chiar s-au întâmplat pe frontul de vest, dar e târziu și n-am găsit altul) preluate din puținele megaproducții hollywoodiene despre Frontul de Est și/sau din cărțuliile lui Hassel. O face direct, marketizabil, bombastic, în dulcele și deja obișnuitul stil împrumutat din industria filmului. Și, ca să fiu complet sincer, îmi pot închipui cum un individ ceva mai iute la patriotism decât la minte nu prea poate privi cu ochi buni efortul de război depus de Relic în Company of Heroes 2. Pe de altă parte, mai există și alte adevăruri care sunt mult mai crâncene decât ce a preluat Company of Heroes 2 din filmele de război hollywoodiene și nu o să le vedeți veci pururi într-un joc (citiți Bloodlands: Europe Between Hitler and Stalin, de exemplu, după care căutați singuri altele). Câteodată, Company of Heroes 2 mi se pare prea blând față de ce s-a întâmplat acolo. Frontul de Est a „găzduit" un conflict extrem de brutal între două regimuri totalitare. În aceste condiții, anything goes, vorba imperialistului american, și se întâmpla foarte des ca iubitorii de țară din ambele tabere să doarmă în același transeu cu iubitorii de orice poate fi băut sau tăiat cu baioneta.

Ca o paranteză, individul pe care îl veți vedea și auzi în filmulețele dintre misiuni se numește Lev Abramovich Isakovich. Inițial am crezut că e vorba de o glumă lansată pe vreun forum de turbați, dar s-a dovedit a fi chiar numele ales de vreun șugubăț de la Relic pentru soldatul alături de care experimentăm într-un



E ultima oară când îmi dau întâlnire cu voi pe un pod!



mediu sigur (când nu vă ia foc placa video), cu Save și Load, ororile Frontului de Est. Vă las pe voi să glumiți...



Atmosfera de război depășește primele jocuri CoD.

За Родину! За Сталина!

Acum că v-am introdus în atmosfera generală a celui de-al doilea Company of Heroes, puțin despre structura campaniei single. Veți lupta din greu preț de paisprezece misiuni, alături de mici crâmpeie din Armata Roșie, și veți fi prezenți și la defensiva Stalingradului, și la ocuparea Berlinului. Veți vâna Tiger-e și, la rândul vostru, veți fi vânați de Tiger-e. Veți apăra un sat pe care, mai apoi, îl veți incendia. Și așa mai departe. Nu vă spun nimic despre realismul istoric, tehnologic și tactic, căci am renunțat să-l mai caut într-un RTS cinematic. M-am bucurat că tancurile încă pot suferi damage structural și, în general, l-am jucat cum l-am jucat și pe fratele lui mai bătrân: foarte bucuros că nu e o clonă de Starcraft.
Important e că nu mi-a jignit nimeni cunoștințele de istorie (mici spre medii) atât de tare încât s-o iau razna pe patru pagini. Bineînțeles, provin dintr-o țară vecină și prietenă fostului URSS, deci s-ar putea să nu fiu de aceeași părere cu vreun tiz care nu-mi vorbește limba. Între misiuni, fostul erou deziluzionat și prezent inculpat, Lev Abramovich Isakovich (omul a cărui memorie servește drept bază pentru misiunile din single player), este interogat de un comisar cu privire la motivele care l-au determinat să-și piardă încrederea în Partid și în destinul măreț al marelui popor sovietic. Individul mi s-a părut un patriot sincer, de film, care lupta pentru patria mumă și pentru poporul sovietic, dar, pe măsură ce jocul avansează, realizează că superiorii săi luptă pentru Iosif Vissarionovici. Sau de frica lui Iosif Vissarionovici. Scenariștii joacă un ping-pong deprimant între actele de curaj și sacrificiu sincer ale unor soldați sovietici și inepția, absurditatea și lipsa totală de respect pentru viața umană a politrucilor tipizați din armata sovietică. Un „joc" care, repet, poate fi interpretat în ambele sensuri, depinde doar de ce parte a Rusiei te afli. Lângă ea sau în ea. Din când în când, ți se mai servește câte-o crimă de război specifică Frontului de Est (recunosc, mi s-a încleștat puțin mâna pe mouse când, prin a treia misiune, parcă, dintr-o casă pe care tocmai o incendiasem la ordin cu un squad de ingineri, au ieșit câțiva țărani în flăcări), dar în rest manevrezi trupe, aperi puncte de acces, respingi atacuri blindate, minezi râuri înghețate, vânezi alături de sniperi prin viscol și așa mai departe. Nimic foarte diferit față de stilul misiunilor din primul Company of Heroes. Desigur că producătorii n-au pierdut ocazia să ne reamintească de vestitul Ordin 227 emis de Tovarășul






Nenea Lenin, nenea Lenin, nu aruncați cu basca!


Vizibilitatea redusă are avantajele ei.

Stalin, iar în campania single apar câțiva comisari ultrazeloși și o mitralieră grea îndreptată împotriva propriilor oameni. Mă întreb oare din ce s-au inspirat Games Workshop când au creat vestiții Comisari din Garda Imperială...

Herr Gerilă

Noutatea ce se observă cel mai ușor în motorul grafic și gameplay este zăpada. Nu mai repet cum mocirla (rasputitsa) și iarna au pus bețe în roate Wehrmacht-ului, căci sigur ați avut discuția asta într-o cârciumă. Unde, de câte ori vine vorba despre Al Doilea Război Mondial, sigur se va auzi tare și răspicat fraza: „Ce bou a fost Hitler c-a iernat în Rusia" și cum acesta a fost singurul motiv pentru care cel mai mare strateg al tuturor timpurilor a pierdut războiul. Au mai fost și altele, poate la fel de importante (citiți Absolute War, un mamut de cărțulie foarte detaliată despre conflictul ruso-german), dar nu e timp să le analizăm, avem un joc de jucat. Ei bine, dacă voi/noi le-ați/le-am discutat în cârciumă, închipuiți-vă că și Relic și-a făcut temele și a ajuns la concluzia că Rusie fără zăpadă nu există. Așadar, avem zăpadă în Company of Heroes 2. Și nu avem doar zăpadă, ci și frig. Pentru a sublinia cât de importantă a fost iarna rusească în efortul de război sovietic, au fost introduse o serie de mecanici de gameplay care reflectă efectul devastator al vremii asupra oamenilor din subordine. Unitățile de elită sovietice (cum ar fi lunetiștii în Company of Heroes 2) beneficiau de echipament de iarnă, iar pentru ei viscolul nu înseamna moarte sigură, ci doar o viteză mai mică de deplasare (o moarte ceva mai nesigură) și un câmp vizual redus. Recruții... ceva mai subțire. Și la propriu, și la figurat. Așadar, în timpul unui viscol (care limitează câmpul vizual al unităților), va trebui să vă adăpostiți unitățile prost echipate fie într-un vehicul, fie în jurul unui foc de tabără, fie într-un adăpost. Altfel, riscați să le pierdeți. Partea frumoasă este că și unitățile inamice, și mai prost echipate decât eroii sovietici de sacrificiu, suferă și ele de frig și, deseori, puteți profita de vreme și de AI-ul hitlerist pentru a mai rări rândurile inamicului. Am jucat o misiune din single player, unde am abuzat în cel mai barbar stil de iarnă și de două squad-uri de lunetiști. A durat ceva mai mult, dar la finalul misiunii aveam două squad-uri de sniperi cu peste 40 de germani doborîți. Fiecare. A, un squad de lunetiști ruși conține doi oameni, spre deosebire de țintașii germani, care preferă să lucreze solo. Avantaj Rusia.

Când reușiți să terminați campania single și v-ați plantat mândri steagurile pe Reichstag, aveți la dispoziție modul Theatre of War, unde vi se oferă, printre câteva provocări co-op și o mână de skirmish-uri clasice, și o serie de misiuni single-player destul de interesante. Cu mențiunea că, dacă în campania single jucați doar cu rușii, în Theatre of War există și misiuni pentru germani. Ca să dau doar două exemple pentru ce vă așteaptă, aveți o misiune în care veți cânta din greu la orgile lui Stalin. Vi se dau pe mână câteva Katiușe și ceva unități pentru suport și va trebui să demolați câteva clădiri bine păzite. În altă misiune, de data aceasta cu germanii, aveți ca obiectiv asasinarea câtorva ofițeri sovietici bine





Sturmpanzer direcționat împotriva infanteriei = masacru.



Începuturile mele umile în MP.



Neamțu'ii dă bice.



păziți. Normal că am sărit pe misiunea cu Katiușele chiar înainte să încep campania single. E bine să începi în forță, și cum s-o faci altfel decât cu vreo nouă lansatoare de rachete încărcate până la refuz...

Mai nimic nou pe frontul de Est

Îmi mențin părerea, exprimată și în review-ul primului joc din familia CoH, că seria a rămas un hibrid mai mult decât decent între spectacol, strategie și tactică. Relic n-a riscat prea mult (aș spune „aproape deloc", dar iar îmi aduc aminte de hoardele de internauți ruși care i-au scăzut user rating-ul la 1.8 din motivele enumerate de mine la început) și ne-a oferit un Company of Heroes cu zăpadă și soldați care vorbesc engleza cu un puternic accent rusesc.

Principala mea nemulțumire, nu îndeajuns de mare încât să vă sfătuiesc să așteptați o reducere de 85%, este că musiu Company of Heroes 2 nu-și justifică în totalitate Doiul din coadă. Nu e un „deal breaker", căci mi-a plăcut primul joc din serie, iar mai mult CoH înseamnă mai multă distracție. Doar că nu aș plăti 50 de euro doar pentru single player. Nu mă pronunț asupra multiplayer-ului, eu sunt unul dintre cazurile cronice care joacă RTS-uri doar în single. Mai mult pentru poveste. Pare, mai degrabă, un expansion pack ceva mai consistent, și nu un sequel în toată legea. Repet, n-am luat în calcul multiplayer-ul. Dacă nu vă interesează exclusiv partea de single-player, vă sfătuiesc să îl citiți pe Aidan, care va încerca să vă lămurească în privința multiplayer-ului. Câțiva dintre omușorii care butonează Company of Heroes 2 în multi au avut lucruri bune de spus, deci poate ar trebui să fiți mai atenți la ce are de spus Aidan. Multiplayer-ul s-ar putea să merite cei 60 de euro (eventual și valiza plină cu DLC în valoare de 50 de euro) și anii de așteptare. Eu, în schimb, mă bucur că l-am primit (l-aș fi cumpărat, totuși, la prima reducere mai substanțială, căci mi-e dragă seria). Și că avem zăpadă (placa mea video nu e de aceeași părere, dar treaba ei e să se încingă, nu să-și dea cu părerea), căci astfel s-au creat condițiile pentru un expansion/DLC/sequel cu Războiul de Iarnă (hint: Rusia vs Finlanda, 105 zile). Dacă eficiența lui Zaițev v-a impresionat până la lacrimi în Enemy at the Gates, așteptați să auziți de Simo Häyhä. Sisu, frate! El n-a primit un film triple A, dar a vânat cu președintele Finlandei și a mai trăit 62 de ani după ce a încasat un glonte exploziv în falcă... **[cioLAN]**



La căldurică.

Vine, vine primăvara sovietelor!




Preiau frâiele acestui review de la tovarășul cioLAN, plin de mândrie, onoare și dragoste de Patrie, pentru a încerca o ofensivă totală de-a lungul frontului Multiplayer. Înarmat cu o cantitate de cafea echivalentă energetic cu Tsar Bomba și vreo două energizante, destinate situațiilor critice, am de gând să mor de gât cu unitățile din Company of Heroes 2, căci cuvântul de ordine în MP-ul acestui RTS este (da, ați ghicit) micromanagement. Spre deosebire de strategiile clasice, bazate pe gestiunea unui puhoi imens de unități, COH2 asaltează la baionetă ideea de tactică militară, aka „deep real time tactics". În plus, menționez că am pierdut mai multe partide online decât am câștigat, ceea ce spune multe despre adâncimea propriei tactici, însă scopul meu nu a fost dobândirea unui statut de elită, ci înțelegerea mecanicilor din spatele componentei multi. COH2 oscilează permanent între ritmul aproape stagnant al schimburilor de focuri dintre grupele de infanterie și carnagiul brutal al unor unități devastatoare, cum sunt mortierele ușoare, cu încărcare pe țeavă. În ciuda hărților literalmente împânzite cu puncte de cover, atacurile pe flancuri sau suprimarea susținută de artilerie este o problemă constantă, mai ales atunci când oponentul cunoaște bine mapa și profită din plin de capitalul tactic. Sistemul punctelor de control prezent în primul capitol al seriei a fost ușor modificat, zonele având acum trei utilizări specifice (combustibil, muniție sau o funcție lăsată la latitudinea jucătorului) extrem de valoroase în deciderea sorților unui skirmish online. De fapt, majoritatea confruntărilor multiplayer tind să se desfășoare în jurul acestor puncte cheie, esențiale pentru acumularea rapidă de resurse. Muniția și combustibilul servesc drept monede de schimb pentru upgrade-uri, respectiv vehicule sau structuri noi. Pe de altă parte, recrutarea forțelor proaspete urmează un sistem pe cât de ciudat, pe atât de interesant – cel puțin odată ce este înțeles ca fundație a gameplay-ului. Mai exact, construcția bazelor împrumută elemente familiare din alte jocuri de strategie, deși poziția construcțiilor pe hartă nu are relevanță strategică, iar resursa fundamentală, mai exact Manpower, se auto-generează în raport direct cu upkeep-ul. Presupunem că folosiți un loadout german, concentrat pe o doctrină de război motori-



Pușca și cureaua lată, feciori!



zat ușor (Festung Armor): primul pas logic este însărcinarea brigăzilor de pionieri (echivalentul inginerilor ruși) cu ridicarea clădirilor principale, fiecare unitate recrutată în timpul luptei fiind generată de o clădire proprie – cu toate că, atenție, intrarea soldaților în luptă se face întotdeauna printr-o extremitate a hărții! Vehiculele blindate și artileria grea sunt desfășurate după un model similar, beneficiind de perk-urile incluse în loadout-ul comandantului ales. Totuși, puteți plasa în continuare un rally flag, spre care orice unitate proaspătă se va îndrepta imediat ce pătrunde în teatrul de război. Din cauza sistemului inedit implementat de Relic, nu putem vorbi despre un base building complex, mecanica jocului concentrându-se, din nou, exclusiv asupra gestiunii atente a fiecărei unități. Un pont: infanteria germană, deși mai puțin numeroasă decât tăvălugul sovietic, are o eficiență sporită în luptă, ceea ce o recomandă drept prima alegere pentru jucătorii începători. Ascunsă perfect în cover, o brigadă de grenadieri rezistă mult mai bine focului inamic, spre deosebire de sovieticii ciuruiți uneori de un singur obuz. Chiar și așa, grenadele de mână sunt incomparabil mai puțin letale decât un molotov rusesc, balansul dintre cele două tabere fiind atent șlefuit de producători. Fără impresionantul pachet DLC, multiplayer-ul din COH2 poate părea oarecum limitat, însă senzația este superficială și nefondată. Rareori am simțit pe propria piele ce înseamnă micromanagementul tactic ridicat la nivel de artă, cu precădere pe hărțile înzăpezite. Viscolul, capabil să curețe într-un timp scurt trupele expuse, reprezintă un element cu efecte strategice directe. Anunțat printr-o numărare inversă, acesta afectează doar infanteria aflată în câmp deschis, adăpostirea ei în clădiri civile, buncăre sau vehicule crutând bieții răcani de la o moarte teribilă. O altă opțiune, mai puțin practică, este utilizarea focurilor de tabără, cu riscul transformării într-o țintă statică pentru barajele de artilerie ori atacurile aeriene. Deoarece luptele se poartă mai mereu în puncte diferite ale hărții – cel mai des concomitent –, pentru cineva aflat la primul contact cu seria Company of Heroes, gradul de atenție necesar gestiunii forțelor poate părea copleșitor. Lucrurile devin și mai complicate atunci când




Okay, eu nu mai înțeleg nimic de aici. Prefer să dezertez.



Fața blândă a NKVD-ului.

sunt introduse în ecuație planurile speciale, așa-numitele Doctrine ori Tactics, și trăsăturile specifice, arareori subtile, ale tehnicii militare utilizate. Pentru iubitorii de istorie, deficiențele armatei sovietice nu reprezintă un secret, dar lipsurile tehnologice sunt inteligent compensate prin intermediul unor tactici neortodoxe, precum aruncătorul de flăcări. Acum clădirile ocupate ard realist, datorită engine-ului vizibil îmbunătățit grafic și fizic. Particularitatea rușilor rămâne învăluirea prin număr și mobilitatea sporită a infanteriei à pied, grație unor abilități speciale. Prin contrast, diviziile germane se bucură de vehicule infinit mai potente, mortiere devastatoare și fenomenalul raid aerian executat de avioanele Stuka. Defensiva ambelor tabere este susținută completamente de tunuri fixe, artilerie mobilă, buncăre sau mitraliere de campanie, trupele neprotejate integral – adică ascunse parțial în cover – rămânând susceptibile în fața presiunilor exercitate de focul dușmanului. O altă găselniță practică e posibilitatea capturării armamentului abandonat. Eu m-am trezit alergând după MG-urile germane de fiecare dată când m-am aflat la comanda Armatei Roșii, mitraliorii din colhoz suferind grav la capitolul rază de acțiune. Totuși, războiul devine cu adevărat sângeros odată cu utilizarea masivă a blindatelor grele. Scopul unui skirmish (online sau vs. AI) este subjugarea pe toate planurile – altfel spus, până când inamicul rămâne fără victory points ori e anihilat. O gândire ofensivă este imperativă, căci numai dominația deplină a punctelor cheie asigură o victorie sigură. Tactica mea implică ridicarea rapidă a unui buncăr în poziții strategice, echipat cu o mitralieră și acoperit de un tun anti-tanc (preferabil 88mm), asigurând


Cu băieții, la un foc de tabără.



astfel un cap de pod, susținut prin prezența unei forțe „expediționare" de tancuri. După o ploaie de artilerie/mortiere, respectivele șenilate pot sparge linia inamicului atacând frontal, în timp ce infanteria ușoară le urmează, căutând să flancheze. Blitzkrieg FTW! Lucrurile pot lua o întorsătură dramatică dacă oponentul e suficient de inteligent și își grupează trupe cu putere mare de foc în spatele corpului meu de atac, singura soluție fiind o retragere controlată. Separate în grupuri mici și mutate din cover în cover, efectivele proprii pot asigura un culoar artileriei lăsate în urmă, sub protecția buncărului mai devreme amintit. Principalele impedimente rămân minele amplasate de ingineri sau obuzierele pierdute din vedere și mascate de structurile civile. Jucătorul suprem de COH2 ar avea nevoie de cinci ochi: unul pe bază, unul pe resurse, doi pe trupele angajate în bătălii și încă unul ațintit către teritoriile ocupate de oponent. Realismul principiilor „războiului" se aplică cu brio în jocul celor de la Relic. De exemplu, combustibilul, „das Blut des Krieges", sângele războiului, elementul vital din iadul beligerant, rămâne ingredientul primordial. Așadar, e de la sine înțeles unde trebuie să loviți prima dată. Meciurile online din Company of Heroes 2 se rezumă la astfel de skirmish-uri – în modurile Annihilation sau Victory Point –, de obicei calculatorul selectând un oponent uman pe măsură. Până la opt jucători pot participa simultan la conflagrație, fie de partea Wehrmacht-ului, fie a Armatei Roșii, posibilitățile de personalizare ale loadout-ului inițial depinzând de rangul personal, ce poate fi crescut numai prin obținerea de victorii. Punctând bine pe latura single și excelent în multiplayer, COH2 este cu siguranță cel mai bun RTS al verii și, de ce nu, poate chiar al anului. Sper că tehnicitățile complexe ale jocului nu vă îndepărtează de o experiență online minunată și mai sper în caracterul captivant al incursiunii mele limitate în anumite particularități ale strategiilor player vs. player. Înainte, tovarăși, pentru Patrie și o ediție completă, cu toate DLC-urile incluse! **[Aidan]**


Ivan Rambovici ne arată spatele de rusnac definit.

▶ **cioLAN & Aidan**



The End.

VERDICT LEVEL

- ▶ campanie okey – nu excelentă, dar acceptabilă
- ▶ grafică detaliată, atmosferă de război
- ▶ generalul Crivăț și efectele sale asupra strategiei
- ▶ multiplayer reușit
- ▶ nu prea își merită 2-ul din coadă; pare o expansiune

PE SCURT

Company of Heroes 2 și-a pierdut mult din farmecul bestial al înaintașului, deși rămâne un RTS foarte bun, a cărui campanie solidă merită parcursă. Modul multiplayer înscrie o notă mare, dar e pierdută prin scorul final.

8.5

Gen RTS **Producător** Relic Entertainment **Distribuitor** SEGA **Ofertant** SKIN
Online companyofheroes.com

CERINȚE MINIME

Procesor Dual Core 1.8GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** Radeon HD6670

ALTERNATIVA COMPANY OF HEROES

Veteranul rămâne în istorie drept cel mai bine notat joc de strategie. Dinamic și intens, tactic până la sânge, primul CoH merită adăugat la colecție și jucat până la epuizare.

PC X360 PS3



DEADPOOL

Umor crud și joacă brutală

Nu simțiți o oarecare animozitate față de supereroii prezentului? Nu vă stau în gât toate clișeele hollywoodiene, îndesate nemilos în derriere-ul personajelor de benzi desenate? Industria cinematografică trece printr-o fază adolescentină, turnând „superhero action flick" după „superhero action flick". Dacă nu e sequel, atunci e prequel, presequel, Batman, Superman, Batman Bin Superman și tot ce există între – dacă vă întrebați cumva „între ce?", mărturisesc că nu știu nici eu. Heh, între noi fie vorba (wink), bat la ușa din față a unui review așteptat, dar pentru care nu am găsit niciodată suficiente resurse creative. Adică, oameni buni, e vorba despre Deadpool: antieroul sublim, maniacul violent cu triplă personalitate, mutantul invincibil, mânuitorul de săbii, pistoale și lasere. Într-un final, personajul născut în 1991 din imaginația bolnavă a duoului Rob Liefeld-Fabian Nicieza are parte de un joc video numai al său, un beat'em up brutal, plin de sânge și umor crud. Aș zice că jocul dedicat mercenarului prolix cu tendințe ucigașe necesită o recenzie specială, care nu se sfiește a sparge cel de-al patrulea zid, exact așa cum o face Wade Winston Wilson (numele psihopatului din spatele măștii) mai mereu. Buuun, acum că am stabilit titlul, am menționat personajul principal și am făcut puțină atmosferă, e timpul să trecem la mecanismele intrigii, fiindcă Deadpool nu este singurul care-și citește scenariul. Și noi o facem.

Gory, Gory, Hallelujah!

Tânjeam după un joc capabil să-și ia peste picior povestea fără a da dovadă de prost gust, iar atunci când însuși personajul principal interacționează verbal cu jucătorul, spulberând bariera narațiunii clasice, lucrurile capătă o turnură mai mult decât interesantă. Deadpool este un individ bolnav mintal, controversat, pentru care pornirile maniacale sunt la ordinea zilei. Deși inițial poate părea greu de digerat, personalitatea acestui super-antierou are lipici, transformându-se rapid într-o natură molipsitoare. Culmea, umorul crud, referințele la cultura pop și vulgaritatea (uneori insinuată, alteori nu) sunt mereu la locul lor, asortate cu acțiunea over the top. Deadpool a fost creionat cu bună știință așa – și a fost creionat bine, lucru înțeles perfect de producătorii jocului. Să fiu sincer, eforturile celor de la High Moon Studios, canalizate spre a menține protagonistul în conturul trasat de creatorii săi originali, se resimt cu fiecare linie de dialog sau text în balon. Ca iubitor și cititor al benzilor desenate Marvel, primul meu contact ludic cu acest personaj epic a decurs natural, pe un teren ficțional relativ familiar. Povestea începe într-un apartament mizer – pe care Deadpool îl consideră casă – cu o conversație țicnită, desfă-



E timpul să ne relaxăm în coci... apartamentul nostru minunat.



Datul la pompă, o activitate comună oricărui erou respectabil.

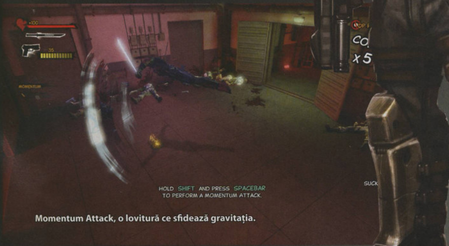
şurată între multiplele personalităţi din capul său. Pe parcursul campaniei single, conflictele psihologice interioare devin o metodă narativă, îndreptată din când în când către tine, jucătorul. Ba mai mult, Wade este conştient de existenţa sa totalmente virtuală, desfăşurată în cadrul unui joc video controlat din exterior. Senzaţia de imersiune în atmosfera poveştii este ridicată astfel la un nou nivel, prin intermediul unei tehnici inedite. Fiindcă scenariul o cere, Deadpool acceptă o misiune periculoasă, obiectivul principal constând în asasinarea lui Chance White, un mogul media corupt, plin ochi cu răutate nefiltrată. Nimic mai simplu pentru un mercenar înzestrat cu superputeri regeneratoare, înarmat până în dinţi! Arsenalul disponibil include faimoasele săbii şi pistoale, păstrate în banduliere ataşate costumului roşu, cu ajutorul cărora Deadpool măcelăreşte orice îi iese în cale. Totuşi, oferta de unelte letale poate fi extinsă ori upgradată, folosind puncte obţinute în urma kills-urilor reuşite – se numeşte „game progress" şi e o găselniţă la modă, după cum ne spune chiar Wade. Mai departe, introducerea în storyline-ul jocului se desfăşoară escaladând turnul lui Chance, adoptând forma unui tutorial interactiv. Ce-i drept, controlul necesită puţin exerciţiu, dar mişcările fluide şi uşurinţa înlănţuirii loviturilor sunt realmente spectaculoase. Inamicii pot fi înjunghiaţi, decapitaţi, tăiaţi în bucăţele folosind un atac stealth rudimentar sau împuşcaţi în plină figură – nu neapărat în această ordine. Oricum, să lăsăm pudibonderia deoparte şi să acceptăm faptul că, butonând Deadpool, ne asumăm setea de violenţă gratuită, carnagiu şi brutalitate exagerată. Iertaţi-mă, dar cine dracu' se joacă un beat'em up pentru poveste?! Animalul din mine consumă violenţă comicizată cu zâmbetul pe buze atunci când dansează cu săbiile ascuţite printre oponenţii dezmembrabili, căci nu mi-am făcut niciodată false iluzii în privinţa mea sau a jocului. Deadpool este mandatarul copilului sălbatic din noi toţi, dornic oricând de o răfuială sângeroasă, lipsită de judecată.



SÂNGE ŞI TACOS! CHIMICHANGA FTW!

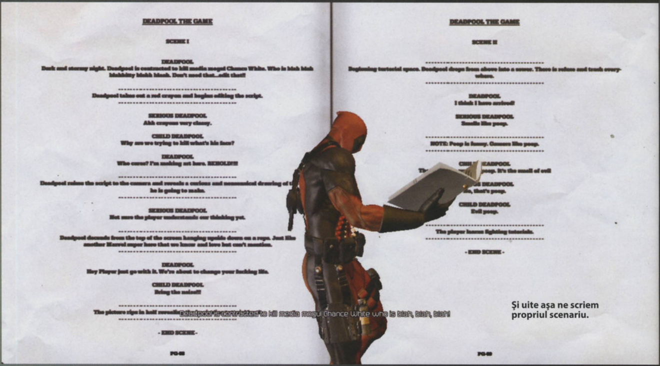
„Oh, Chimichanga, Chimichanga, product placement with Chimichanga. Enchirito, nacho, burrito..."

Ştiţi ce iubeşte Deadpool cel mai mult şi cel mai mult din întregul Univers? Un taco fierbinte şi picant. High Moon Studios ne oferă un joc realizat în întregime din momente comice urmate de explozii violente, cu un asasin schizoid în rolul principal, îndrăgostit de alivanca mexicană cu carne. Amintesc în permanenţă omniprezenţa şi funcţia violenţei, deoarece carnagiul visceral devine o parte elementară a gameplay-ului, sistemul de combat păstrându-şi dinamismul pe întreg parcursul jocului. Aşa cum spuneam mai devreme, Deadpool exagerează în mod voit, zgândărind cu fiecare inamic ucis acel vir violentiae ascuns în subconştientul oricui. Punctul forte este felul în care o face: combo-urile melee (adică alternarea loviturilor light cu cele heavy), urmate de o ploaie cu plumb încins, devastează dramatic grupurile de oponenţi, spulberând bucăţi şi măruntaie în toate direcţiile. Pentru un efect cu adevărat awesome, un atac special este dezlănţuit după acumularea de Momentum, un indicator fiind afişat în HUD. Aşteptaţi numai să puneţi mâna pe un baros, apoi lucrurile devin cu adevărat serioase. Cu certitudine nu

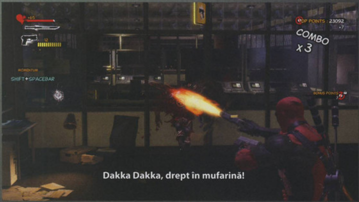


Momentum Attack, o lovitură ce sfidează gravitaţia.





Şi uite aşa ne scriem propriul scenariu.



Dakka Dakka, drept în mufarină!



Minigun-ul îmi aduce aminte de Blood Dragon. Hei, chiar, ce de sânge!

vorbim despre un joc adresat minorilor, mai ales că urechile ne sunt delectate ocazional cu o doză zdravănă de violenţă verbală necenzurată. Dacă tot am deschis subiectul „Chestii numai bune de zdrobit", la polul opus în topul preferinţelor instabilului Deadpool se află Mister Sinister, antagonistul nemernic, ce nu ezită a-i fura obiectul muncii – în cazul de faţă, Chance White. Desigur, Mister Sinister are un plan malefic în spatele acţiunilor sale neprevăzute, însă nu e tocmai recomandabil să-ţi bagi nasul fix în activităţile celui mai periculos asasin semi-nemuritor din lume. Lăsat cu buza umflată, Deadpool porneşte într-o vendetă personală, respectând reţeta dulcelui stil clasic. În mod neobişnuit, campania mi-a lăsat, uneori, un gust amar – gustul câh al repetitivităţii obiectivelor principale. Spre finalul poveştii, singurele lucruri care m-au ţinut în priză au fost glumele porcoase şi combat-ul demenţial, întrerupt de ocazionalele momente ROFL. Pasiunea amoroasă – de obicei platonică – pentru Moarte ori întâlnirile incomode cu alte personaje Marvel legendare fac din Wade Winston o sursă constantă de amuzament. Consider nepotrivite alte spoilere în acest caz, cum ar fi pălmuirea lui Wolverine după prăbuşirea din Genosha sau fastidiosul instructaj etic oferit de Cable. Apoi, nici meta-povestea cadru nu e de dat la o parte. Ţi-e mai mare dragul să realizezi brusc că eşti băgat în seamă, prins în mijlocul triunghiului ficţiune – realitate – acţiune, cele trei elemente relaţionând când în contextul jocului, când în raport direct cu tine, individul din faţa monitorului. Ce mai, o scrânteală totală, savuroasă!


No comment, dar vreau şi eu orice ia el.

Jocul care ştie că este un joc se joacă bine

Chiar foarte bine. Din punctul de vedere al mecanicii de gameplay, Deadpool urmează cutumele beat'em up-urilor clasice. Perspectiva third person asigură o vedere





Deadpool pe buget redus. Pare drăguț.



QTE-ul ăsta îmi place la nebunie. Punchy time!

spectaculoasă asupra acțiunii, beneficiind de o grafică arătoasă și o direcție artistică puternic inspirată din benzile desenate. M-aș putea plânge de controlul neîndemânatic, în ciuda faptului că adaptarea la schema default nu este tocmai un capăt de țară. În plus, voice acting-ul fără cusur se bucură de prezența lui Nolan North, tăticul multor voci celebre din jocuri sau animații. O fărâmă din cultura pop/arcade s-a strecurat în aluatul producției High Moon Studios, prezentă fie sub forma platforming-ului clasic, condiționat de dexteritate, fie a jetoanelor cu puncte bonus, împrăștiate pe parcursul nivelurilor. Vedeți, marele merit al jocului este ludismul manifestat la tot pasul – altfel spus, acel feeling de joc pursânge. Deadpool nu se ia niciodată în serios și își auto-obliterează rolul personajului principal, povestea și gameplay-ul. Sună oarecum bizar, dar îți lasă senzația unui joc copilăresc conceput pentru adulți. Fantasticul moment RPG 8bit este un exemplu perfect, perspectiva schimbându-se din third person în top down, iar inamicii fiind înlocuiți cu scheleți. Repet: timp de câteva minute, Deadpool devine The Legend of Zelda. Evident, nu pot ignora micile neplăceri. În primul rând, o anumită repetitivitate deranjantă începe să-și facă simțită prezența la un moment dat. Nici măcar nu era greu de evitat; ar fi fost suficienți o mână de boși interesanți și niște inamici oleacă mai diversificați. În al doilea rând, nu există un mod multiplayer. Nimic, nada, nici măcar o competiție de pălmuială între Wolverine și fratele său de ADN, Mercenarul Guraliv. Dar, așa cum industria ne-a obișnuit, un IP proaspăt nu poate atinge pragul perfecțiunii de la prima încercare. Poate că Deadpool (jocul) se va trezi peste un an cu un „2" mare în coadă și noi vom avea parte atunci de un beat'em up desăvârșit. În loc de concluzie, vă las în compania unui citat glorios din repertoriul super-antieroului uber-cool:

„I think I'm going deaf. No, wait, there was a knife in my ears. How come no one told me? Now I just feel silly." ▶ **Aidan**



VERDICT LEVEL

+
- combat gory, exploziv
- personaj principal atipic, care sparge mereu cel de-al patrulea zid
- umor de prost gust pentru urechi deștepte

–
- controlul necesită puțin antrenament; pe alocuri repetitiv.

PE SCURT

Un beat'em up exagerat, dedicat tuturor celor care s-au săturat de imaginea eroului desăvârșit din punct de vedere moral. Exploziv, violent și amuzant, Deadpool merită savurat fără falsă pudibonderie.

8.5

Gen Action, Beat'em up **Producător** High Moon Studios **Distribuitor** Activision **Ofertant** store.steampowered.com **Online** deadpoolgame.com

CERINȚE MINIME

Procesor Dual Core 1.8GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** 512 MB VRAM

ALTERNATIVA BENZILE DESENATE

Benzile desenate Deadpool sunt singura alternativă recomandabilă de epicness țicnit. Din păcate, în mediul românesc sunt relativ greu de obținut. Noroc cu comerțul online.





SID MEIER'S CIVILIZATION V BRAVE NEW WORLD

Brave New Civ

Exact în urmă cu un an scriam recenzia la primul expansion pack lansat de Firaxis pentru Civilization 5, anume Gods and Kings. Dacă memoria nu mă înșală, nota primită de acesta a fost 8,8, și asta pentru că am manifestat, o spun acum cinstit, o blîndețe exagerată față de direcția în care franciza mea mult iubită părea să o ia. Adică, dacă vă spun că în anul scurs de la acea lansare am mai jucat Civ 5 o singură dată – în timp ce Civ 3 și 4 am jucat foarte des –, atunci vă dați seama cît de obiectiv a fost acel 8,8... Dar, mă rog, asta este o observație ulterioară, făcută la rece, după ce timpul mi-a arătat cam pe unde se află atracția mea reală față de cel mai recent Civ din serie.

Așa se face că, în momentul în care am aflat despre viitoarea apariție a unui nou expansion de Civ 5, numit Brave New World, nu am știut ce să simt mai întîi: spaimă că voi vedea încă o semireușită Firaxis, nerăbdare, indiferență, curiozitate? Disperat deja de contradicții și de așteptări, m-am hotărît să dau cu „ignore" pe orice știre privind acest expansion, rămînînd să văd eu despre ce este vorba în momentul în care mi-l voi instala pe calculator.

Vreți să știți ce s-a întîmplat după respectiva instalare? Ei bine, unul din principiile jurnalistice după care m-am ghidat în scrierea propriilor articole este acela de a nu divulga prematur verdictul pe care i-l dau unui titlu: e bun sau e prost? Ceea ce vă pot spune însă din timp, despre Brave New World, este că, în primele trei zile de după instalarea acestui expansion de Civilization 5, am apucat să dorm în total numai vreo 10 ore.

Sindromul „one... more... turn..." a revenit.

Comerț internațional

La fel cum au revenit și caravanele. Mă rog, sub forma comerțului internațional, dar pentru a pune pe roate o rută comercială este necesar să produci într-un oraș o caravană sau o navă cargo, pe care, apoi, selectînd dintr-un tabel ce îți apare în față cînd vine rîndul la mutare respectivei unități, o poți îndrepta către un oraș al unei alte civilizații sau chiar către un oraș-stat.

Ruta comercială internațională, deci, se stabilește ușor, cu atît mai mult cu cît jocul îți listează automat partenerii posibili. O rută comercială nu se poate stabili oricum, sînt factori de care depinde. Astfel, trebuie întîi să fi stabilit contactul cu viitorul partener. Apoi, importantă este distanța maximă pînă la care se poate deplasa caravana/nava cargo. Inițial, aceasta nu este foarte mare, însă construirea unui caravanserai în orașul de origine, anumite minuni, dar și trăsătura specifică unei civilizații (arabii lui Harun al Rashid), drumurile, căile ferate, toate acestea pot crește enorm distanțele pînă la care se pot stabili rute comerciale. Nu trebuie pierdut din vedere, totuși, faptul că o rută comercială poate fi distrusă de un inamic, ceea ce îi va aduce acestuia o sumă importantă în buzunar, dar și aversiunea sporită a celor două părți între care era stabilită ruta.

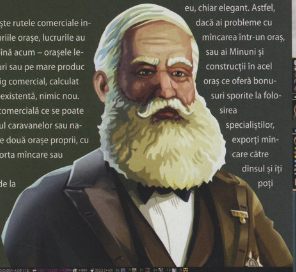
Un aspect interesant, dar și realist, al acestor rute comerciale internaționale este acela că favorizează nu doar comerțul, ci și schimburi de idei. Astfel, o rută comercială aduce un foarte mic aport de știință civilizației care o inițiază, dar și celei care îi este partener comercial – deși mai mic. La fel, pe calea căilor comerciale stabilite între orașe se manifestă ceea ce în joc este numit „presiunea religioasă", adică o tendință manifestă spre convertirea la o religie adoptată de orașele legate de rută. Esențial, aici, este faptul că atît financiar, cît și științific și religios, cîștigurile sînt de partea ambelor orașe/civilizații, cu un avantaj pentru inițiatorul rutei. Uneori, acest avantaj poate fi minor, astfel încît nu este rău să vă alegeți parteneri comerciali care nu vă sînt rivali serioși – nu vreți să-i îmbogățiți



Cu anumite caracteristici schimbate în Brave New World, arabii rămîn o civilizație apetisantă pentru mine.

sau civilizați, credeți-mă, deși răspîndirea propriei religii este un bonus deloc de neglijat, mai ales în relația cu un posibil inamic.

Comerț intern



În ce privește rutele comerciale interne, între propriile orașe, lucrurile au rămas la fel ca pînă acum – orașele legate prin drumuri sau pe mare produc automat un cîștig comercial, calculat după regula preexistentă, nimic nou. Nouă este ruta comercială ce se poate stabili cu ajutorul caravanelor sau navelor cargo, între două orașe proprii, cu scopul de a exporta mîncare sau producție, unidirecțional, de la unul către celălalt. Da, o chestie care mă enervase pînă acum în seria Civ, anume aceea că nu puteai să-ți ajuți orașele proaspăt fondate, sau în dificultate, cu importuri din orașele tale prospere, a fost rezolvată, zic eu, chiar elegant. Astfel, dacă ai probleme cu mîncarea într-un oraș, sau ai Minuni și construcții în acel oraș ce oferă bonusuri sporite la folosirea specialiștilor, exporți mîncare către dînsul și îți poți întreține un număr impresionant de specialiști. Apoi, dacă fondezi un oraș mai tîrziu în joc, poți exporta către el mîncare sau producție, ori ambele dacă creezi rute comerciale între acesta și două alte orașe ale tale, cîte unul pentru fiecare tip de „marfă". Astfel, scapi de lentoarea frustrantă a dezvoltării unui oraș fondat în a doua jumătate a jocului – asta ca să nu mai spun că beneficiezi de un feeling de realism care ajută mult la confortul strategului, la imersiunea jucătorului în istoria propriei civilizații.

Totuși, este de luat în considerare numărul limitat al rutelor comerciale pe care civilizația ta le poate stabili. Începi jocul cu una singură, dar anumite descoperiri științifice, cîte una pe eră, măresc cu 1 numărul maxim al rutelor comerciale pe care le poate stabili civilizația ta. Nu sînt sigur, dar parcă și anumite clădiri și/sau Minuni pot contribui la numărul de rute comerciale, nu-mi amintesc exact acum.

Cert este că nu poți spawn-a nelimitat caravane și nave cargo, există o limită destul de severă, iar aceasta este și mai marcată în situația în care dorești să-ți ajuți un oraș propriu, deoarece trebuie în acest scop să consumi intern una din rutele disponibile pentru comerțul internațional.



Evident, voi fonda Mecca.



Biblioteca din Alexandria a redevenit o Minune care merită construită.

Sînt foarte, foarte mulțumit de felul în care expansionul Brave New World a adus rutele comerciale în Civilization 5. Sistemul este foarte bine gîndit și bine echilibrat, în opinia mea. Cred că avem de-a face cu cea mai bună implementare a comerțului din întreaga serie, dublată de o excelentă modelare a conceptului de parteneriat comercial, în care ambele părți cîștigă – uneori chiar lucruri nedorite, precum o influență religioasă, dar și colaterale bonus, precum știința.

Iar apariția rutelor comerciale interne, destinate subvenționării unui oraș propriu, este de natură a ajuta la apariția și evoluția civilizațiilor bazate pe o metropolă



În Brave New World am putut relaxat face față cu numai patru orașe pe o hartă standard (pe nivelul normal – cam moale, zic eu, mai bine mergeți minimum pe King).

în care se concentrează efortul construirii Minunilor care oferă bonusuri semnificative, metropolă ce are nevoie să poată întreține un număr mare de locuitori. Modelul acestui tip real de civilizație – vezi Marea Britanie și Londra – poate fi reprodus cu uimitoare acuratețe în Civilization 5 Brave New World.

Congresul Mondial

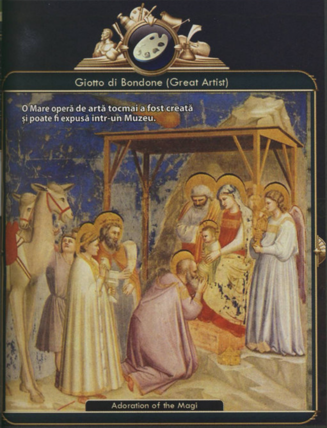
Expansionul Gods and Kings era adresat în special primei jumătăți a unei campanii de Civ 5, în timp ce Brave New World vizează a doua jumătate a acesteia. Astfel, unul din elementele noi aduse de expansionul proaspăt lansat este Congresul Mondial – ce poate fi fondat de o civilizație odată cu descoperirea tiparului, dar și a tuturor celorlalte civilizații aflate pe harta curentă.

Inițial, Congresul Mondial ține ședințe o dată la 30 de ture, apoi, pe măsura avansării în joc, tot mai des. Fiecărei civilizații i se alocă un anumit număr de locuri în Congres, pentru a-și trimite proprii delegați. Acest număr este același pentru toate civilizațiile, însă gazda Congresului primește un număr mai mare de locuri. Odată cu trecerea timpului, numărul de locuri crește. După ajungerea în Epoca Industrială, primești locuri în Congres și pentru fiecare oraș-stat cu care ești aliat.

Numărul delegaților care te reprezintă în Congres este important pentru obținerea numărului necesar de voturi pentru aprobarea sau respingerea unei rezoluții. Rezoluțiile sînt propuneri ale gazdei Congresului cu privire la diverse domenii de activitate politică, socială, economică și militară, cu efecte deosebit de importante în evoluția jocului, deoarece aprobarea lor le face obligatorii pentru toate civilizațiile. A putea impune și







vota o rezoluție favorabilă ție, sau a respinge una defavorabilă, se poate dovedi extrem de important în joc. De altfel, felul în care ești privit după propunere și vot de către civilizațiile pe care acestea le favorizează, sau nu, are efect asupra relațiilor diplomatice.

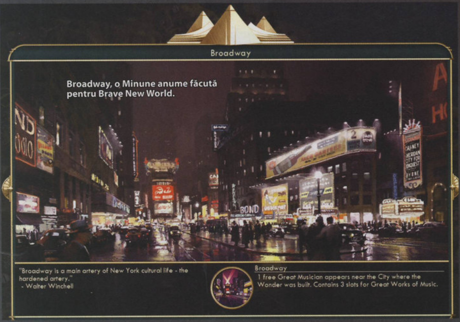
Rezoluțiile sînt interesante ca fond și importante ca mecanică a jocului. Dar ele reprezintă numai jumătate din substanța Congresului Mondial din Civilization 5 Brave New World. Cealaltă jumătate este noua formă a victoriei diplomatice. După ce toate civilizațiile de pe hartă ajung în Epoca Informației, sau măcar jumătate ajung în Epoca Atomică, Congresul Mondial capătă și vechea funcție a Națiunilor Unite din Civ-urile anterioare. Adică aceea de a stabili prin vot liderul diplomatic mondial. Dacă vă bazați pe o victorie diplomatică, aici contează aliații din orașele-state, care îți pot oferi majoritatea necesară.

Apariția Congresului Mondial dinamizează semnificativ și credibil gameplay-ul în ultima treime a unei campanii, chiar dacă nu intenționați să obțineți o victorie diplomatică. Important, subliniez din nou, este uimitorul realism oferit de mecanismul rezoluțiilor din Congres, dublat de eficacitatea acestora în a sluji sau demonta o anumită strategie de joc a unei civilizații. Și triplat de existența diplomației exercitate în Congres prin Diplomați – o altă componentă importantă a Congresului, despre care, din motive de timp și spațiu, nu vă voi vorbi aici.

Artiști plastici, muzicieni, scriitori

O altă noutate adusă de expansionul Brave New World o constituie forma revizuită a victoriei culturale. Și nu este vorba doar despre un simplu face-lift, ci de modificări ce merg pînă la baza conceptuală a jocului.

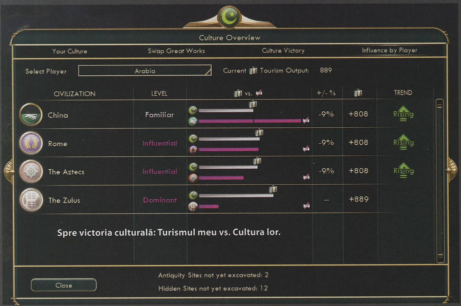
Astfel, există o nouă categorie de mari personalități ce pot fi generate de orașe, alături de marii oameni de știință (/ingineri/comercianți/profeți). Este vorba despre marii artiști plastici, muzicieni și scriitori. Mecanismul prin care aceștia sînt generați este similar cu cel al marilor personalități, dar se bazează pe o Minune Națională numită Ghildă, care este de trei feluri – a artiștilor plastici, a muzicienilor și a scriitorilor. Ghildele generează cele trei feluri de mari personalități artistice. Important, însă, este felul în care aceste personalități sînt consumate



Broadway, o Minune anume făcută pentru Brave New World.



Gestionarea amplasării operelor de artă. Împerecheate corect, pot da un bonus tematic de puncte de turism.



Spre victoria culturală: Turismul meu vs. Cultura lor.

(/folosite) în Civ 5 BNW.

Unele clădiri și Minuni din joc au unul sau mai multe slot-uri ce pot găzdui o mare operă de artă. Aceste mari opere de artă adăpostite de o clădire/Minune proprie generează cultură și turism. Marile opere de artă sînt create prin consumarea unei mari personalități artistice generate în civilizația ta, adică a unui mare artist plastic, muzician sau scriitor.

Există însă o clădire ce poate adăposti și un alt fel de mari opere de artă. Este vorba de Muzee, în slot-urile cărora se pot pune Artefacte Arheologice descoperite, evident, de către Arheologi. A, da, mai există o noutate în Brave New World: Arheologii. Acesta este un tip special de unitate ce poate fi construită în orașe și care poate fi trimisă oriunde în lume pentru a „exploata" siturile arheologice devenite vizibile civilizației proprii, odată ce ajunge în Epoca Industrială. Arheologii pot fi produși numai de orașe care dețin Universități și se pot deplasa 4 hexe pe tură, ceea ce îi face foarte mobili.

Prin „exploatarea" unui sit arheologic, se poate ori obține un Artefact Arheologic destinat Muzeelor, ori hexul respectiv de pe hartă este transformat în Obiectiv Arheologic, care aduce un semnificativ bonus cultural pe hexul cu pricina, bonus care crește odată cu vechimea sa istorică.

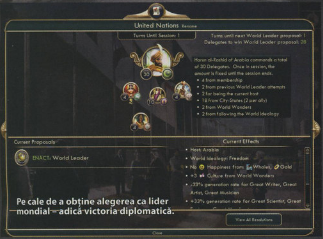
Turism și Cultură

Prin ce este importantă existența acestor mari opere de artă și a artefactelor arheologice? Prin faptul că aduc cu ele un bonus în puncte de Turism. Da, acum există turism în Civilization, iar rolul său este de a fi factorul ofensiv în lupta culturală cu celelalte civilizații. Cum vine asta? Simplu, uimitor de simplu. Fiecare civilizație produce de-a lungul timpului un număr total de puncte de cultură (acele puncte de cultură folosite și la adoptarea politicilor sociale). În momentul în care numărul total de puncte de cultură ale unei civilizații este mai mic decît cel al punctelor de turism produse de civilizația ta, se spune că tu influențezi acea civilizație. În momentul în care influențezi toate civilizațiile de pe hartă, ai realizat victoria culturală. Frumoasă mecanică de joc, nu-i așa?

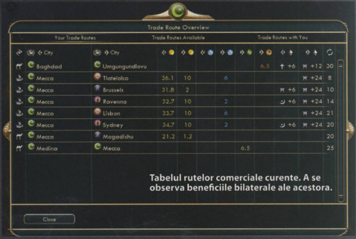
And it gets even better. Pentru că producția de puncte de turism depinde de construirea anumitor clădiri și Minuni ce aduc diverse bonusuri. Pe de altă parte, și relațiile pe care le ai cu o civilizație pot modifica prin bonusuri sau penalități „cantitatea" de turism cu care tu o „cucerești" cultural, pe tură. Spre exemplu, dacă ai frontiere deschise, primești bonus un anumit procentaj de turism cu care „ataci" cultura celeilalte civilizații. La fel, dacă ai un spion ca diplomat într-o civilizație. Tot așa, dacă ai stabilită o rută comercială cu o civilizație, asta aduce bonusuri în turism. Pe de altă parte, dacă civilizația ta a adoptat o Ideologie diferită de cea a celeilalte civilizații, asta aduce o penalitate serioasă în turismul pe care tu îl „exporți" în civilizația pe care vrei să o influențezi.

Una peste alta, elementele puse în mișcare de noua mecanică a Victoriei Culturale dinamizează formidabil jocul. Am petrecut nenumărate ture plimbîndu-mi arheologii pe hartă, escortați de nave de război și de unități militare, căutînd febril situri arheologice, după epuizarea celor din preajma mea. Combinați asta cu





Pe cale de a obține alegerea ca lider mondial – adică victoria diplomatică.



Tabelul rutelor comerciale curente. A se observa beneficiile bilaterale ale acestora.

eventualele adversități determinate de faptul că am dezgropat și adus în Muzeele proprii artefacte arheologice create, istoric, de alte civilizații (care sesizează asta și reacționează diplomatic) și veți obține imaginea unei evoluții de netăgăduit a francizei Civ la capitolul cultural, devenit mult mai viu, mai palpabil, mai interesant.

Ideologii

Am pomenit cuvîntul „ideologie". Este foarte important în a doua jumătate a jocului, odată cu atingerea de către civilizația ta a Epocii Moderne. Ideologiile, în număr de trei (Freedom, Autocracy și Order), se trag din Politicile Sociale din Civ 5, de care au fost separate (deși împart în continuare aceeași fereastră de management), suferind modificări și în ce privește structura.

Astfel, fiecare Ideologie are un arbore de principii, aranjat pe trei niveluri. Adoptarea a două principii pe primul nivel permite adoptarea unui principiu pe nivelul al doilea – evident, adoptarea a două principii pe al doilea nivel deschide posibilitatea adoptării unuia din al treilea nivel al arborelui ideologic. Pentru adoptarea unui principiu ideologic se cheltuiesc puncte de cultură, exact ca și pentru Politicile Sociale. Subliniez faptul că poți adopta, odată acumulate punctele de cultură necesare, ori o politică socială, ori un principiu ideologic, cele două mecanici de joc sînt consumatoare ale aceleiași resurse: cultura.





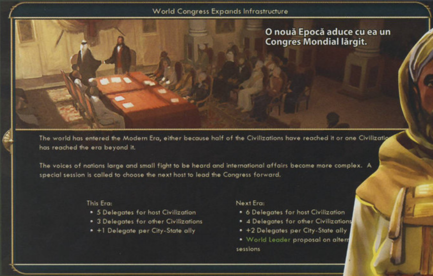
De veghe în lan, o unitate de Mari Scriitori se pregătește pentru crearea Marii Opere.



Un cuirasat al meu protejează capitala unui oraș-stat aliat...



... pentru că orașele-state au devenit cu adevărat importante.



O nouă Epocă aduce cu ea un Congres Mondial lărgit.



Nu voi intra în detalii privind principiile ideologice, voi spune doar că acestea sînt foarte importante pentru calea aleasă de o civilizație. Spre exemplu, cel care alege Freedom are printre principiile de pe primul nivel „Avant Garde", care aduce o creștere cu 25% a generării marilor personalități, iar pe al doilea nivel se găsește „Universal Suffrage", care înjumătățește nefericirea adusă de Specialiști și mărește durata Epocilor de Aur cu 50%. Și așa mai departe, ceea ce nu este deloc puțin, dacă ne gîndim că, în total, principiile unei ideologii sînt în număr de 16, prezentînd pe deasupra și o plăcută varietate în ce privește domeniile de aplicabilitate, corespunzătoare citorva stiluri de joc și obiective strategice semnificativ diferite.

Menționez faptul că expansionul Brave New World aduce schimbări și la Politicile Sociale, introducînd una nouă (Aesthetics), adaptată la versiunile actuale ale conceptelor de cultură și turism, și cosmetizîndu-le parțial pe unele din celelalte. Important mai este și un alt element nou adus de BNW: unele Minuni nu mai pot fi construite decît dacă ai adoptat o anumită politică socială.

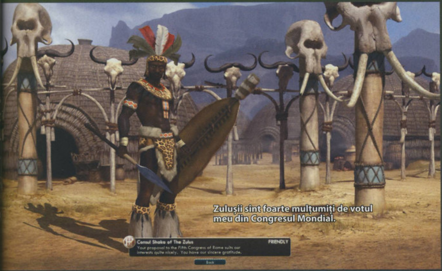
Gura satului vs. gura Statului

Diferența de Ideologie între civilizații este foarte importantă, atît în ce privește relațiile diplomatice și culturale dintre acestea, cît și fericirea populației. Și aici Brave New World aduce în Civilization 5 o mecanică de joc admirabilă: Opinia Publică (Public Opinion).

Opinia Publică este măsura mulțumirii populației unei civilizații în raport cu Ideologia adoptată de civilizația respectivă. În mod normal, Opinia Publică este mulțumită, dar, dacă civilizația începe să fie influențată prin turism/cultură de o altă civilizație care a doptat o Ideologie diferită, Opinia Publică începe o pantă descendentă. Cînd Opinia Publică devine clar nefavorabilă Ideologiei propriei civilizații, în favoarea celei adoptate de civilizația mai influentă, pot apărea dizidenți, rezistență civilă și un val revoluționar, cu efectul scăderii semnificative a fericirii la nivelul intre-



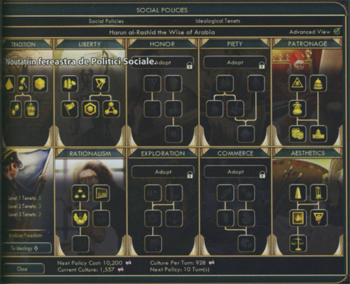
Punîndu-mi delegații să voteze rezoluții în Congresul Mondial.



Zulușii sînt foarte mulțumiți de votul meu din Congresul Mondial.



Cele mai multe capete se întorc către Mecca.



Noutăți în fereastra de Politici Sociale.

gii civilizații. La extremă, Opinia Publică defavorabilă propriei Ideologii poate duce la pierderea orașelor către civilizația mai influentă, a cărei Ideologie este preferată.

Există posibilitatea de a schimba Ideologia adoptată deja, dacă nu mai poți face față Opiniei Publice nefavorabile. Asta însă va determina pierderea tuturor principiilor ideologice adoptate deja – iar cu noua Ideologie o iei de la zero, fără a avea nici un principiu la început.

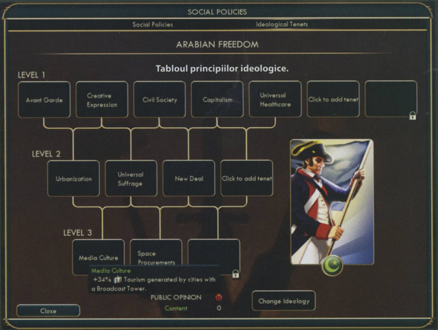
Adevărul ca mecanism de joc

Deși nu este folosit nicăieri cuvîntul „propagandă" în Civ 5 Brave New World și, cu toate că, în general, în Civilization 5 s-au evitat cu mare atenție orice alte cuvinte „ofensive" ideologic sau doctrinar – am acuzat cu spume la gură, în trecut, corectitudinea politică aparentă a celor de la Firaxis –, trebuie să recunosc faptul că, mult mai subtil decît ar fi făcut-o niște sărmane cuvinte, mecanicile de joc implementate în acest titlu spun foarte multe despre adevărul istoric, religios, politic, social și economic. Creatorii acestui Civ dovedesc curaj, inteligență și tărie a opiniunii prin felul în care au făcut jocul să funcționeze – adresîndu-se astfel direct celor capabili să îi înțeleagă, care sînt, inerent, mai puțini dispuși la vociferări inutile, stupide, pe marginea unor termeni. Pe partea aceasta, Firaxis s-a reabilitat complet în fața mea, aducînd în fața jucătorului un tablou incredibil de realist, necruțător cu păcatele și scăderile Lumii, ce descrie surprinzător de exact felul în care funcționează civilizațiile. E adevărat, uneori se evită cuvinte tranșante, anumite trăsături de penel sînt ocultate, iar altele derutează prin subtilitate, dar toate trec proba viabilității credibile: Lumea pe care o recreează se susține, funcționează, confirmă așteptări și bănuieli.

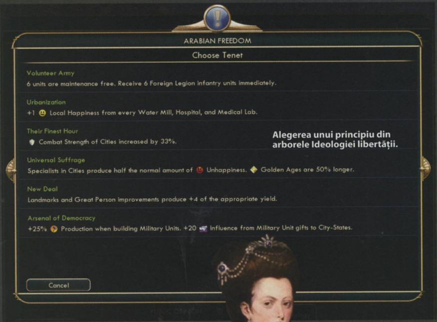
Mea culpa, cu entuziasm

Recunosc faptul că acest articol este departe de ceea ce ar fi trebuit să fie – adică o recenzie sintetică și inteligentă –, constituindu-se, mai degrabă, într-o pastișă de manual greoaie, o prezentare vag intrepătrunsă de observații minore asupra fondului noului Civ 5. Sincer, nu mă simt în stare de mai mult, tocmai pentru că am senzația că așa vă pot cel mai bine atrage atenția asupra evoluțiilor imprimate francizei de către cel mai recent expansion al său: Brave New World. Noutățile aduse de acesta sînt atît de vaste și de complexe, încît o prezentare inteligibilă a acestora, împănată cu observații justificat laudative, este cel mai bun produs al minții mele pe care vi-l pot oferi cu onestitate.

După cum cred că v-ați dat seama și singuri, Brave New World a adus Civilization 5 acolo unde trebuie să fie: pe primul loc între strategii. Îmi este foarte greu să exprim extraordinara complexitate pusă de acest



Tabloul principiilor ideologice.



Alegerea unui principiu din arborele Ideologiei libertății.



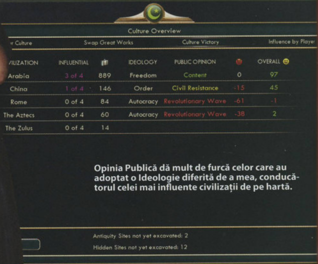
expansion în structuri funcționale simple, ușor de înțeles și manevrat de către jucător. Este adevărat că, acum, vă este necesară o lectură serioasă a manualului de Civ, pentru a pricepe felul în care noile mecanici de joc se întrepătrund în materia strategiei – totul se leagă minunat într-un lanț al concepțiilor, construcțiilor, influențelor, evoluțiilor și conversiilor de resurse, ce trebuie judecat în ansamblul său.

Știți care a fost prima mea reacție după acele prime trei zile de joc presărate doar cu vreo 10 ore de somn? Am cumpărat instantaneu tot ce nu aveam din Civilization 5 ca DLC. Am cumpărat chiar și ce nu mă interesa, numai pentru că voiam să le dau bani celor de la Firaxis. Pentru că îi merită. Pentru că au făcut exact ceea ce trebuia, ceea ce atît de puțini mai fac în industria asta a jocurilor. Au avut răbdare, au muncit inteligent sub ploaia de admonestări și critici slobozită de fanii seriei, au vîndut la fel de inteligent, treptat, creația minții lor, obținînd astfel banii necesari pentru a pune coroană de aur cu diamante peste opera lor.

Da, Brave New World îmbunătățește fundamental Civilization 5, și o face strălucitor de inteligent. Manifestată atît în calitatea produsului lor final, cît și în felul în care au lucrat ani de zile la el, urmărind cu tenacitate un obiectiv îndepărtat (despre care noi nu aveam nici cea mai mică idee atunci cînd aruncam cu zoaie în capul lor, prevestindu-le decăderea și sfîrșitul), înțelepciunea oamenilor de la Firaxis mă face să mă simt mic, umil și imatur ca jurnalist care și-a adăugat vocea în corul nemulțumiților. Sau, cine știe, vaierul criticilor a ajutat la evoluția jocului, a fost un imbold în direcția bună?... Posibil.

Pînă la urmă, important este faptul că, încă o dată, pot spune că avem Civ. Și nu orice Civ, ci chiar pe cel mai bun realizat pînă acum, o sumă de idei și concepte foarte bine gîndite și legate, ce nasc un joc dinamic, complet, ce nu plictisește nici o clipă, ce incită la soluții personale, la abordări originale, ce oferă foarte multe satisfacții, indiferent de maniera de joc specifică unora sau altora. Firaxis dovedește că ne-a respectat ca pasionați, depășind cu mult cele mai optimiste așteptări ale fanilor, prin frumusețea strategiei adusă în Civilization 5 de către expansionul Brave New World.

▶ **Marius Ghinea**



Opinia Publică dă mult de furcă celor care au adoptat o Ideologie diferită de a mea, conducătorul celei mai influente civilizații de pe hartă.



Doi Arheologi pe două insule pe care am descoperit ruine istorice. Protecția lor este executată pe mare de două fregate și un submarin.

VERDICT LEVEL

+
- simplu în complexitate, realist, dinamic, nu plictisește
- schimbări fundamentale pozitive
- inteligent

PE SCURT

Brave New World face din Civilization 5 ceea ce așteptam încă de la lansarea acestui titlu, cu ani în urmă: un joc de strategie captivant, credibil, bine închegat, trecut prin patch-uri succesive și îmbogățit cu două expansiuni valoroase, Civilization 5 este din nou vîrful de lance al strategiei pe PC.

10

Gen TBS **Producător** Firaxis **Distribuitor** 2K Games
Ofertant GamersGate.com **On-line** civilization5.com
CERINȚE MINIME Procesor Intel Core 2 Duo 1,8 GHz
Memorie 2 GB RAM **Video** 256 MB NVIDIA 7900 GS

ALTERNATIVA

Nu există alternativă la un joc precum Civilization 5: Brave New World. Eventualele alternative, precum strategiile de la Paradox Interactive, gen Europa Universalis și Crusader Kings, deși la fel de valoroase, nu sînt, în opinia mea, niște Civ-uri.

Dragon's Dogma
Dark Arisen

„Povestea lui Dințișor"

Dragon's Dogma: Dark Arisen este, de fapt, o relansare a jocului cu aproximativ același nume, apărut în luna mai a anului trecut. Originalul se numește doar Dragon's Dogma și se pare că ne-a scăpat printre degete atunci când a apărut. Ocupă două DVD-uri și s-a împotrivit din răsputeri instalării. Când mi s-a spus că Dragon's Dogma e un action-RPG hardcore de calibrul unui Dark Souls, n-am bănuit că până și instalarea lui va fi o aventură de proporții epice și că va fi nevoie să schimb DVD-urile, iar mai apoi consola. N-am reușit să îl instalez pe Xbox-ul redacției (care în cazul lui Dragon's Dogma a făcut mai multe mofturi decât atunci când am încercat să-l conving să citească un vinil cu Benone Sinulescu) și am fost nevoit să apelez la bunăvoința lui KiMO. Care a săvârșit sacrificiul suprem și a pus la bătaie X360-ul personal înainte să schimb și job-ul. Slavă Domnului, după o serie de sforțări supraomenești, în timpul cărora am fost convins că X360-ul lui KiMO va exploda, și odată cu el și o venă care începuse să mi se umfle îngrijorător de tare, Dragon's Dogma a ajuns în fața ochilor mei critici. Desigur, ca să gustați din delicatesele introduse de Dark Arisen (vorbesc de o zonă nouă și un boss perfect potrivit pentru ce are jocul de oferit, adică Moarte cu M Mare), va trebui să aveți (sau să vă creșteți, activitate care vă va răpi cel puțin două week-end-uri) un personaj de nivel mare. Cât mai mare. Cineva a zis 20, eu aș mai adăuga vreo cinci sau zece niveluri, ca să stau liniștit. Bineînțeles că eu n-am avut așa ceva, deci cred că veți citi cu o întârziere de un an review-ul lui Dragon's Dogma cel Curat.

Prototiptilul

Primul lucru observat a fost lipsa documentației. Jocul mi-a venit cu un manual de opt pagini, dintre care patru erau ocupate de EULA și alte mizerii pe care le citești doar dacă vrei să târăști distribuitorul prin tribunale. Sau dacă ești târât prin tribunale de către distribuitor. Am identificat și un manual pe disc, dar... mai bine nu. Noroc cu Internetul și cu o serie de fani binevoitori care au salvat o grămadă de arbori de la moarte sigură și pe producători/distribuitori de la o cheltuială în plus. Serios, înainte să vă apucați de treabă, n-ar strica să aruncați un ochi pe un FAQ. E plin Internetul de ele.

După un scurt tutorial care mi-a prezentat, pe scurt, schema de control, un mini-boss și vreo două, trei figuri de luptă cu spada, am intrat în pâine. Adică în ecranul de configurare a personajului. Cu puțin efort, am reușit să-l recreez pe Lemmy. Am uitat de aluniță și, drept pedeapsă, am fost ucis de un dragon în primele cinci minute de joc. Nu vă speriați, nu e chiar ATÂT de hardcore, ci așa începe povestea: un ingi... dragon chipeș primește o repartiție într-o comună uitată de lume, unde îi fură inima unui tânăr sătean idealist și dispare cu ea în necunoscut. Săteanul, deziluzionat de lipsa de morală a elitei intelectuale care, în loc să pună umărul la muncile câmpului și la dezvoltarea pe termen lung a comunei, îți smulge inima din piept și zboară cu ea la oraș, înșfacă hotărât o spadă ruginită (care în cazul nostru se dovedește mai puternică decât un condei ruginit) și pornește într-o călătorie inițiatică la capătul căreia îl așteaptă Nivelul 200 și, probabil, un delicios garf de dragon. Amin. Doar că până la dragon te mănâncă goblinii. Și lupii. Și banditii. Și Harpiile. Și iepurii. Iar când ți-e lumea mai dragă și dușmanul mai rar, reușești cumva să cazi de pe un acoperiș și să-ți rupi gâtul. Mi s-a întâmplat.

Moartea e un fenomen natural cu care va trebui să învățați să trăiți, căci în Dragon's Dogma se moare. Des. Foarte des, mai ales dacă v-ați obișnuit cu nivelul de dificultate al RPG-urilor și ARPG-urilor Mileniului Trei. După doar două ore de jucat, am realizat cu stupoare că în cele o sută de ore de Skyrim (o plăcere vinovată, dar nu mă pot abține să nu mai vânez din când în când un dragon într-o pădure







Un altfel de „tras de fiare”.



Și se făcu foc și pară!



Doar Moartea...



Dii, arătare! Dii!



Un luceafăr nu prea blând.

de mesteceni) am reușit să mă căpătuiesc cu o serie de obiceiuri foarte proaste. Ce obiceiuri, vă întrebați? Păi genul de deprinderi pe care le poți căpăta într-un joc în care ucizi un dragon la nivelul 5. Dragon's Dogma m-a taxat cu fiecare ocazie. Dau doar două exemple, să știți și voi cu cine aveți de-a face. În primul sătuc există o fântână. În jurul fântânii, bântuiau câțiva cetățeni îngrijorați. Unul dintre ei îmi face semnul universal al questgiver-ului. Hai la tata să te jumulească de bani, XP și, probabil, o spadă fermecată +8 of DOOM! Ca un erou iubitor de oameni și de XP, plec urechea la plânsul moșneagului. Ăsta sigur vrea să cobor în fântână. Un companion (vă povestesc puțin mai jos despre tovarășii de drum, acum vă spun doar că nu puteți face sex cu ei) îmi șoptește la ureche că, probabil, n-ar trebui să cobor ca berbecul în prima fântână întâlnită în cale. În mai puține cuvinte decât am folosit eu. Replica lui a fost ceva, ceva mai simplă și mai la obiect: Ciolane, simt ceva nasol acolo jos. Eu, țanțoș ca un cocoș de munte, îi dau cu flit. Știu că nu mă aude, Kimo! Dar ce poate fi nasol în zona de start? Pesemne o haită de șobolani posedați sau, în cel mai rău caz, un gândac cât Paco, Cerberul de talie medie și cu un singur cap al lui Marius Ghinea. Și Ghinea are un singur cap, dar la el e normal. Ignorând faptul că n-aveam pe mine nimic altceva decât o jiletcă ruptă de asistat social din Evul Mediu și o pereche de budigăi trei sferturi foarte populari la petrecerile în pijama organizate frecvent de spălătoresele florentine, cobor în fântână ca-n beciul cu vin al lui tata, convins că singurul pericol e să fiu sedus și abandonat de un merlot de șase ani sau, Doamne ferește, de o tescovină insistentă dacă a fugit Ciolan Senior cu merlotul. La șold purtam o ruginitură de sabie care nici măcar în zilele ei cele mai bune n-a reușit să felieze ceva mai consistent decât o ceapă degerată, iar pe spate un scut cum n-am văzut nici măcar la festivalul medieval (organizat ad-hoc la birtul local de doi bețivi care-aveau de împărțit un rachiu de zahăr ars și aproximativ cincizeci de centimetri pătrați de pământ arabil) din Ropoteștii de Sus. Fac câțiva pași, nimic. Încurajat, încep să alerg. Ajung la o bifurcație. Acolo, companionul nu se poate abține și îmi spune că, din nou, parcă simte ceva nasol la dreapta. Trântesc o glumă proastă, îi spun lui Kimo printre rânjete să oprească GPS-ul că numai prostii zice și cotesc la dreapta. Umezeală, întuneric (căci de ce mama naibii ai căra o torță într-o hrubă întunecată) și parcă mișc... TUMNESEULE, care era butonul de atac??? A. A. AAAAAAAA + A + A. Nasooool! Y + Y + A. Y . DĂ CU HEAL, Propolis, 'ți-ar măciuca de răs sadf=YYf*/f/a/sa 'tu mă-tii!!! Liniște și Game Over. Bun, deci mă întorc la fântână mai încolo. Hai să fac quest-ul principal. Cu un zâmbet nu foarte sincer pe buze și cu un cântec trist în suflet, că tocmai o încasasem rău de la niște varani magici, am lu-



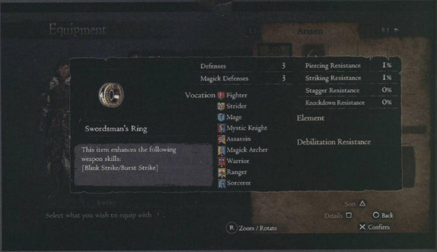




at-o la pas pe un drum de țară. Normal, după ceva explorare și câteva încăierări cu bandiții locali, puțin mai ușor de ucis decât Bruce Willis, am întâlnit o peșteră. Propolis, companionulmeu magic, a simțit din nou ceva EEEEVIIIL. Ca o vită ce sunt, țup! în peșteră! Game over din nou, moment în care am început să iau jocul în serios și să adopt atitudinea de Gothic 3, adică să fiu cu ochii în patru după mistreți și să fug mâncând pământul când văd unul. De asemenea, m-am gândit că n-ar fi rău să studiez puțin sistemul de luptă și să nu mai spammez A ca disperatul. Moment în care am descoperit un action RPG superb, complex și provocator din sânul căruia m-a smuls cu brutalitate Concediul.

Matematică

Ca să evitați astfel de scenarii, va trebui să vă folosiți în tandem creierele, degetele și, în principal, instrumentele puse la dispoziție de Capcom. Adică un sistem interesant și flexibil de dezvoltare a personajului. La început, aveți la dispoziție trei vocații (un alt nume pentru clase) care descriu cele trei meserii de bază disponibile eroilor virtuali din cele mai vechi timpuri: Fighter, Strider (arcaș/light melee) și Mag. Există două sisteme de levelling în Dragon's Dogma. Unul pentru atribute, HP și stamina, altul pentru vocații. La creșterea în nivel ți se alocă automat, în funcție de vocație, câteva puncte la atribute, HP și stamina. Levelling-ul vocației reprezintă contribuția ta la dezvoltarea armonioasă a personajului și constă în alegerea (și achiziționarea, că nu prea primești nimic gratis în Dragon's Dogma) skill-urilor personajului (printre care se numără vrăji, tehnici de atac, de apărare și așa mai departe). Acestea pot fi „cumpărate" cu Discipline Points, puncte pe care le primiți când îndepliniți diverse sarcini și care vă ajută să avansați în vocația aleasă. Mai există și așa-numitele „Augments" (puteți echipa maximum șase) care vă oferă diverse bonusuri și, în general, cresc performanțele personajului. Revenind la vocații, dacă la început aveți la dispoziție doar trei, pe parcurs își vor mai face apariția încă trei vocații



avansate (care sacrifică defensiva pentru un boost al ofensivei, câte una pentru fiecare vocație de bază) și trei hibride, care combină avantajele celor de bază. Având în vedere că vocațiile pot fi schimbate, vă închipuiți numărul de build-uri și posibilitățile de personalizare ale personajului. O mare bilă albă la acest capitol. V-aș spune mai multe, dar nu prea am spațiu și nici nu sunt foarte sigur că am reușit să stăpânesc la perfecție arta creșterii personajului în Dragon's Dogma.

În grădina lui Pion

Tot pentru a evita un deces prematur, va trebui să fiți atenți când vă selectați companionii. Aveți la dispoziție trei „sloturi" pentru companioni (denumiți Pawns, sau Myrmidons). Un Pawn primești din oficiu, îl „configurezi" la începutul jocului și îi poți „regla" AI-ul. El va crește în nivel, va căpăta abilități noi și, în general, îți va fi tovarăș de nădejde (dacă ai pecit puțintel personajul principal, va fi chiar mai de nădejde decât el) până la finalul aventurii. Restul de doi îi angajați în funcție de nevoi. Unde „nevoie" înseamnă, în general, un grup măricel de monștri sau un boss cât un dinozaur modificat genetic. Mai aveți, desigur, opțiunea de a angaja Pawn-ul altui jucător (dacă jucați online). Foarte interesant, dacă acel Pawn a întâlnit un anume monstru sau boss, sigur va avea ceva de comentat în legătură cu slăbiciunile lui, informație care îți va fi de mare ajutor în confruntare. Căci, dacă nu ați fost atenți la povestioara mea de la începutul articolului, companionii sunt deosebit de vorbăreți, iar comentariile lor vă oferă informații prețioase despre monștri și nu numai.

Yes, boss

Poate cele mai interesante creaturi din universul Dragon's Dogma sunt namilele cu bara de HP de un kilometru, cunoscute în jargonul gamerilor drept „boși". Când vine momentul să vă măsurați puterile cu un boss, jocul se transformă într-un veritabil Shadow of the Colossus, unde încleștările crâncene dintre protagonist și un monstru care ocupa două, trei ecrane însemnau mai mult decât lovirea repetată a butonului A și câte-un dodge ocazional atunci când ai nevoie să înghiți o poțiune. Și în Dragon's Dogma te poți cățăra pe ei, căutându-le punctele vulnerabile, îi înțepi ici, îi împungi colo, îi tai dincolo, îi sari la gât, îi încaleci bicepsul, îl gâdili la subsuori și așa parcă simți că te lupți cu un diavol împielițat cât Tâmpa, nu cu un lup balonat.

Asemenea lui Dark Souls, un alt RPG (sau ARPG având în vedere cantitatea de lupte) considerat extrem de hardcore pentru anul 2012, Dragon's Dogma nu e pentru cei slabi de înger. Însă satisfacția de a da de pământ cu un tartor care te-a fugărit o jumătate de continent cu patru ore în urmă e inegalabilă... Dacă doriți ceva mai multă provocare în open world-ul vostru cel de toate zilele, mergeți pe mâna lui Dragon's Dogma cu încredere. ▶ **cioLAN**





Care mi-ai suflat în ceafă?



Hello, Satan!

VERDICT LEVEL

+
- Boșii
- sistemul de dezvoltare a personajului
- explorarea, companionii, dificultatea

–
- quest-uri generice, de MMO

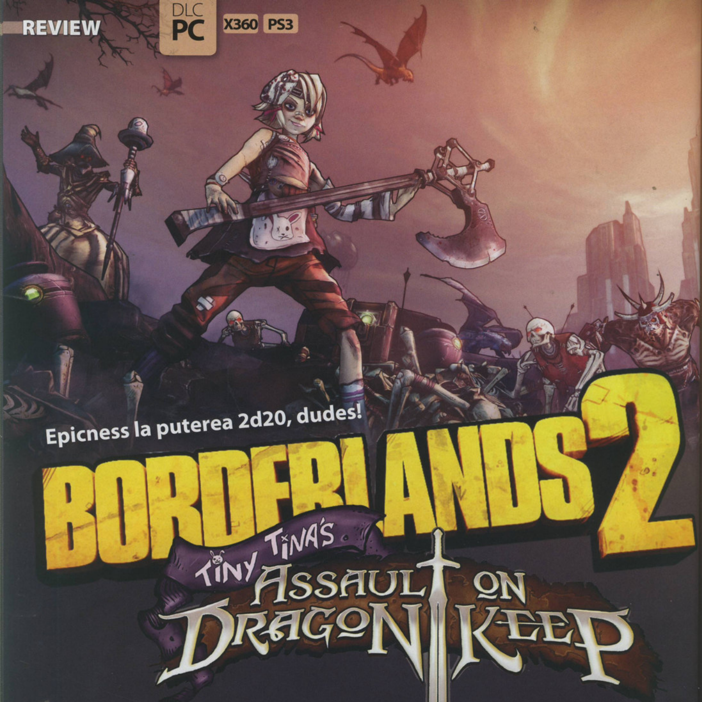
PE SCURT

Nu mi se pare un joc pe care să îl butonezi o oră după serviciu, pentru o porție mică de gratificație instant care să-ți mai înfrumusețeze ce ți-a mai rămas din zi. Are nevoie de timp să-ți pice cu tronc, dar odată ce ți-a intrat sub piele e foarte greu să-l mai scoți de-acolo. E perfect pentru o minivacanță sau pentru un weekend alb.

9

Gen Action/RPG **Producător** Capcom **Distribuitor** Capcom
Ofertant Gameshop.ro **On-Line** dragonsdogma.com

ALTERNATIVA DARK SOULS
Hardcore RPG, tată!



Epicness la puterea 2d20, dudes!

Îşi mai aduce aminte cineva de Tiny Tina? Am auzit un „Pfff, duuh!", deci suntem pe aceeaşi pagină. Borderlands 2 este un joc plin până la refuz cu personaje sărite de pe fix, dar Tiny Tina are ceva special, ceva memorabil. Desigur, exceptând vocea, jargonul şi scandalul idiot izbucnit în jurul celei mai penibile acuzaţii de rasism din istoria acuzaţiilor penibile (sic!), Tina are o reputaţie impecabilă: puştoaica este o expertă autodidactă în materie de explozibili periculoşi, izbucneşte în cele mai dulci ieşiri maniacale şi manifestă un comportament sociopat adorabil, care poate smulge oricând un zâmbet de pe faţa unui sălbatic alienat mintal – de cele mai multe ori folosind un aruncător de grenade. După cum aţi observat, nu obişnuim să risipim pagini preţioase din revistă pentru DLC-uri, dar Tiny Tina's Assault on Dragon Keep este altă mâncare de peşte pandorian radioactiv, încadrându-se mai degrabă la categoria „Old School Expansion Pack". Cu o campanie mai lungă decât toate COD-urile ultimilor ani puse cap la cap, cel de-al patrulea capitol descărcabil din Season Pass a reuşit să mă ţintuiască în faţa monitorului mai ceva ca un joc de sine stătător. Acestea fiind spuse, înţelegeţi de ce TTAoDK merită propriul review badass? Pentru binele vostru, shotgun-ul meu Torgue speră că da.

Fantasy Big Badda Boom

Au fost odată ca niciodată, când plopul făcea banduliere şi răchita mitraliere, trei Vault Hunters plictisiţi şi o puştoaică sociopată cu foarte mult timp liber. Zilele de pe Pandora erau lungi, toride şi al dracului de plictisitoare atunci când nu aveai ce împuşca, dar eroii noştri ştiau că nimic nu alungă stările anoste mai repede ca o partidă de Bunkers and Badasses. Pentru cei obişnuiţi cu zarurile bizare şi roll-urile de iniţiativă, o analogie mai



Pentru că două arme sunt mai bune decât una.



Un schelet aflat în căutarea sufletului pierdut...



Pe aici nu se trece!



THERE IS NO COW LEVEL!

apropiată de realitatea noastră ar fi clasicul Dungeons & Dragons (sau, de ce nu, Chivalry & Sorcery). În orice caz, cu Tiny Tina în rol de Game Master, aventura capătă proporții epice mai repede decât ai putea zice „Sfinte răcituri din burtă de Gaben!". La drept vorbind, nici nu se putea altfel, din moment ce toată povestea se desfășoară într-un tărâm fantasy bântuit de nemorți, dragoni, vrăjitori malefici, loot ninjas, paladini și orci. Toate clișeele RPG-istice se întâlnesc pe plaiurile veșnic cell-shaded ale unui singur univers parodic, o lume unde puzzle-urile complicate sunt mai ușor de pocnit decât de rezolvat. Felul în care jocul te așază în cizmele pionului „manevrat" pe tablă de zaruri le 1d12 și deciziile „jucătorilor" este fenomenal, cu precădere momentele transformării mediului în funcție de narațiunea Tinei. O săritură imposibilă blochează calea?





No problemo, amigos, nivelul e remodelat într-o clipită, grație puterilor nelimitate din arsenalul simpaticului GM pițigăiat. Fo shizzle, un pod se materializează sub ochii tăi! Ironia obișnuită din Borderlands 2 trece iarăși la un atac zdravăn, ștergând pe jos cu valori binecunoscute ale culturii gameristice pop-fantasy. De la Baldur's Gate și Dark Souls până la World of Warcraft sau Diablo, TTAoDK (iertată să-mi fie abrevierea) inscrie critical după critical în creștetul acestor titluri, satirizând șabloanele fantasy-ului modern, ba chiar luându-și în derâdere propriile defecte. Questele urmează aceeași linie persiflantă, făcând haz de necazul lipsei de creativitate, întâlnite în mai toate MMORPG-urile prezentului. Știți bine la ce mă refer, fiindcă nu de puține ori suntem trimiși cu sictir la adunat opt morcovi pentru o sabie albastră ori într-un quest stupid de escortă. Chiar și așa, câte alte jocuri te recompensează cu o armă denumită Miss Moxxi's Crit, descrisă ca fiind, citez, „Slippery when wet"?! Borderlands 2 merită oricum butonat în exces, din scoarță în scoarță, dar Tiny Tina's Assault on Dragon Keep ridică ștacheta la un nivel hiperbolic, grozav, delicios, superior oricărui alt DLC scos vreodată pe piață, în toată istoria speciei noastre – nivelul pentru care m-aș lăsa oricând muls de 9,99€. De ce? Pentru că multe, multe arme noi și pac-pac fantasy la puterea 2d20. ▶ **Aidan**

VERDICT LEVEL

+
- ▶ queste pline de ironie, conținut suficient pentru un DLC
- ▶ TINY TINA RULZ!!!
- ▶ more epic, awesome & badass gunz

–
- ▶ m-a făcut să vorbesc ca Tina două zile

PE SCURT
Handsome Jack, pardon, Handsome Sorcerer merită bubuit din nou, într-un setting fantasy a la Borderlands 2. Epic în single-player și fantastic alături de prieteni, Assault on Dragon Keep este un DLC incredibil de bun. Roll d10 euro și călare pe el!

9

Gen FPS/Action RPG **Producător** Gearbox Software **Distribuitor** 2K Games **Ofertant** store.steampowered.com **Online** borderlands2.com

CERINȚE MINIME **Procesor** Dual Core 1.5 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 8500 / Radeon HD 2600

ALTERNATIVA CIOPÂRȚIREA UNUI SET DE D&D CU O BARDĂ
Este singura alternativă suficient de nebună la distracția oferită de Tiny Tina's Assault on Dragon Keep.

DLC PC X360 PS3

THE WALKING DEAD 400 DAYS

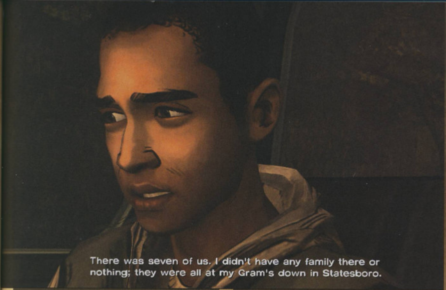
Scurt interludiu cu moroi



The Walking Dead a fost ales în Level drept cel mai bun joc de aventură al anului trecut. Iar asta deşi în respectivul interval calendaristic au existat alte titluri recenzate de noi care au primit note mai mari. Importante în acest caz erau însă impactul şi influenţa manifestate asupra genului, angajat într-o recuperare spectaculoasă de capital. Iar TWD a revitalizat şi dezvoltat câteva direcţii interesante, cum ar fi personaje multi-faţetate, relaţii puternice şi credibile între ele sau poveste matură. Pe de altă parte, nu totul a fost lapte şi miere, în aşa fel încât îmi exprimam speranţa că prestigiul acestui titlu, altfel de incontestabilă valoare, să nu conducă la o emulaţie excesivă în copierea reţetei ad litteram. La o adică, mi-au plăcut primele două Call of Duty; dar după aceea totul s-a transformat într-o degenerescenţă sinistră.

Ca o dovadă în plus a succesului de casă, Telltale s-a grăbit să anunţe al doilea sezon, mişcare ingheţată pe termen nedeterminat în cazul altor serii, care parese că n-au performat corespunzător (vezi Monkey Island şi Back in the Future). 400 Days e un dlc care trebuie să asigure translaţia dinspre şirul peripeţiilor lui Clementine şi Lee – protagonişti absoluţi ai primului sezon – înspre o galerie complet nouă de personaje şi conflicte. Nu vom putea trage concluzii categorice despre produsul final din acest interludiu, dar putem măcar încerca să discernem unele indicii despre maniera în care producătorul a înţeles să remedieze punctele nevralgice şi să le rafineze pe cele forte.

Ce devine clar din primele minute de joc este că se va păstra aceeaşi osatură de gameplay bazată pe QTE şi arbore de replici şi alegeri. Era intuibil: nu numai că n-a existat timpul necesar elaborării unor premize de gameplay spectaculos de diferite, dar Telltale nu avea nici interesul de a modifica substanţial ceea ce publicul a părut să deguste cu voluptate. Stilul de joc tradiţional, în



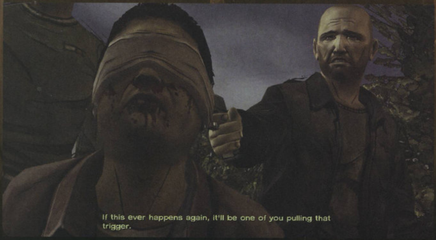


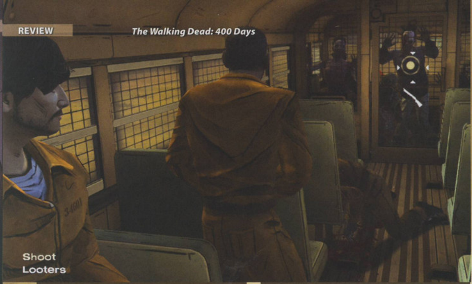
care puzzle-urile se rezolvă prin adunarea și manipularea obiectelor, tindea spre zero și înainte, dar acest dlc e încununarea în materie. Într-adevăr, scopul lui e de a transmite câteva informații esențiale despre noii actori, deci unul aproape exclusiv narativ. Dar din ce am văzut mi-e greu să cred că s-au făcut pași esențiali în direcția unui gameplay mai consistent – inventarul e compus din maximum două obiecte, nu există posibilitatea de a le combina, puzzle-urile sunt simpliste. E păcat, fiindcă aici jocul putea câștiga mult în echilibru, oferind o contra-pondere elementului epic dens.

Din nou, am fost un pic neplăcut surprins să constat că lipsesc o serie de îmbunătățiri deloc dificil de întreprins, dar care ar fi fost de maxim efect. Nu pot fi sărite dialogurile (sau sunt eu atât de incompetent încât nu m-am prins cum), ceea ce este cel puțin ciudat într-un titlu care se pretează rejucabilității. Nivelul de interpretare vocală și montajul profesionist te pot face să urmărești aceleași secvențe de două-trei ori fără să clichezi plictisit, dar este totuși un risc ce putea fi atât de ușor eliminat și o funcționalitate de la sine înțeleasă în lumea adventure. Aș fi fost deosebit de recunoscător dacă am fi avut parte de mai multă interacțiune cu mediul înconjurător, chit că și numai verbală. Înțeleg că aici e vorba despre costurile vocilor, dar nu consider indecentă posibilitatea de-a examina obiecte de decor mai frecvent decât din an în Paști.

Bun, avem la dispoziție cinci personaje; fiecare are alocat un episod separat, menit să ne împărtășească una dintre aventurile sale înainte ca destinele lor să se întâlnească. Fiecare secvență conține un singur moment de cumpănă (care va avea consecințe majore în materia epică) și alte câteva alegeri circumstanțiale de mai mic impact narativ. Relevanța acestora din urmă se cam pierde din moment ce nu sesizezi nicio schimbare imediată nici în țesătura poveștii, nici în atitudinea celor din jur. Atunci când am parcurs TWD dintr-o bucată n-am resimțit această aparentă lipsă de reacțiune, această trunchiere excesivă. 400 Days poate părea că nu-ți investește alegerile cu suficientă greutate, dar să sperăm că e vorba doar de un neajuns strict inerent parcurgerii în format episodic și nimic mai mult.







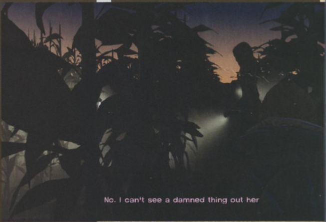
E prea devreme ca să ne dăm seama dacă noile fețe pot egala sau chiar depăși cuplul Lee-Clem în inimile publicului, dar nu mă feresc să declar că prima impresie e pozitivă. Fiecare felie de viață se poate mândri cu un aer de autenticitate destul de rar întâlnit în gaming. Iar cel mai impresionant este sentimentul că aceste scurte momente care ne sunt împărtășite sunt doar o bucățică a unei istorii mai mari și mai bogate, că personajele au un trecut care de-abia așteaptă să ne fie dezvăluit și un viitor care depinde în mod real de noi. Suntem profesionist duși de nas prin indicii și aluzii la motivațiile și experiențele lor anterioare, iar felul non-cronologic în care poți aborda episoadele disparate contribuie de minune la o imagine compozită, complexă, livrată cu stil și pricepere.

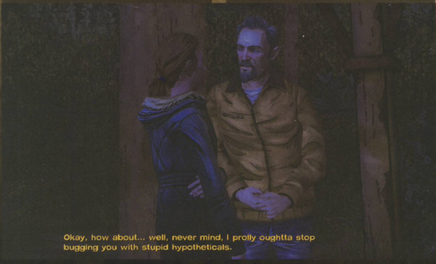
De altfel, pare evident că Telltale și-a propus să meargă mai departe în această privință: rețeaua epică pare și mai copioasă de data aceasta, cu ramificații și intercalări ale firelor poveștii mult mai ambițioase (aici de-abia se ating, aici se întâlnesc de-a binelea, aici se despart iar), apelând la tehnici de „storytelling" care sunt evitate sau prost implementate de majoritatea producătorilor. În cazul de față, regia din spatele 400 Days e la fel de bună ca în TWD: suspansul se construiește printr-o adecvată progresie, elementele surpriză nu sunt stupid-previzibile, planurile spațiale și temporale sunt alternate și juxtapuse fără să genereze confuzie, dramatismul e bine dozat ș.a.m.d.

Ba aș spune că provocările la care va trebui să răspundă sunt peste ștacheta impusă în precedentul sezon. De exemplu, nu toate personajele vor răspunde prezent la apelul de final – mai multe piste vor rămâne, deci, neexplorate; grupul se va scinda în două, iar fiecare posibilă agregare de personaje va trebui gestionată printr-o înfloritură narativă distinctă. Mai apoi, fiecare personaj va fi făcut mai devreme alegerea dintre a) și b), conducând inevitabil la o altă desfășurare a lucrurilor. Arborele posibilităților pare mult mai stufos decât în predecesor, iar asta înseamnă un volum de muncă imens, o planificare și o coordonare de ceas elvețian a tuturor făgașelor pe care jucătorul poate intra.

Tehnic vorbind, nu s-au schimbat prea multe. Menționam undeva mai sus că vocile sunt foarte bune, iar partea de sunet pare să fie în regulă. N-am remarcat retușuri grafice vădite, astfel încât, vizual vorbind, jocul pare un pic prăfuit. Gândindu-mă la ceea ce interesează în general comunitatea de aventurieri, n-aș spune că succesul seriei va avea de suferit de pe urma aspectului grafic o țârșică mai demodat. Mimica personajelor, ca mijloc important de caracterizare, a rămas destul de expresivă, deși mi s-a părut că registrul s-a îngustat oarecum; e drept că vorbim despre o durată de joc de circa o oră pentru o singură parcurgere.

Acum, nu sunt un expert în materie de dlc-uri, dar mi se pare totuși cam puțin. Tocmai de aceea îmi vine greu să notez 400 Days, pentru că nu-l consider mai mult decât o succintă avanpremieră, un teaser puțin mai elaborat, un aperitiv haut-cuisine care-și propune să-ți instige papilele gustative, în niciun caz să te ghiftuiască. E un debut excelent pentru noul sezon, dar anvergura lui e prea restrânsă ca să-l pot judeca după grila evaluatoare standard. Cu ce ne poate el ajuta, într-adevăr, este discernerea direcției de dezvoltare: fără să cad în păcatul unei prea mari siguranțe de sine, mi se pare evident că Telltale a ales să se axeze unilateral pe o dimensiune narativă și mai complexă în detrimentul diversificării mijloacelor de gameplay. Cred că e o mișcare câștigătoare pentru moment – pentru că își știu bine meseria, pentru că par să investească în polivalență fără să-și depășească propriile aptitudini și limite, pentru că, în continuare, calitatea narației este la cote dintre cele mai înalte. Un eventual al treilea sezon va trebui să aducă și inovații de altă natură, dar deocamdată partea narativă rămâne un stimul suficient de puternic. ▶ **Radu Sorop**





VERDICT LEVEL

+
- premize atractive pentru personaje și poveste
- tablou narativ complicat în sensul bun
- aceleași plusuri ca și la original

–
- gameplay sărăcăcios în continuare

PE SCURT

Celor cărora TWD le-a căzut bine le recomand să achiziționeze viitoarele episoade pe măsură ce apar (pentru a da impuls financiar producătorului) și să se bucure de ele la sfârșit ca de un joc complet; celorlalți, care au fost imuni la farmecele primului, noua porție de nemorți le va cădea, mai mult ca sigur, tot greu.

7.5

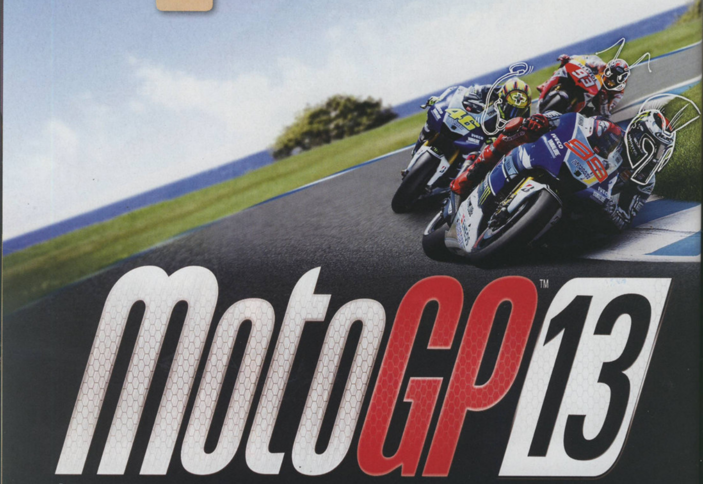
Gen Adventure **Producător** Telltale Games **Distribuitor** Telltale Games
Ofertant GamersGate.com **On-Line** telltalegames.com/walkingdead

CERINȚE MINIME

Procesor Pentium 4 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** 512 MB VRAM

ALTERNATIVA THE WALKING DEAD

Dacă nu v-ați făcut timp de el până acum, vă sfătuiesc încă o dată (după recenzia lunguță din ianuarie) să-i dați o șansă. Ce-i al lui e al lui.



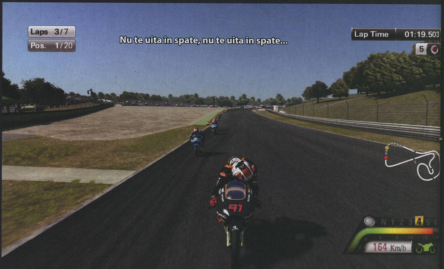
MotoGP 13

Il Re Su Due Ruote

V-ați putea întreba, cu o sprânceană ridicată, de ce am preferat limba italiană pentru subtitlul acestui review. Nu vă temeți, nu vă speriați, nu ridicați prea tare din zisa sprânceană, căci există o explicație rațională: Milestone – studioul milanez aflat în spatele francizelor Superbike și WRC FIA World Rally – întruchipează, prin intermediul ultimului lor omagiu ludic adus sportului rege pe două roți, tocmai esența pasiunii peninsularilor pentru viteză și spectacol. Nu multe alte popoare venerează motocicleta sau motocislismul atât de intens pe cât o fac prietenii noștri iubitori de pizza, așa că am decis să îmi exprim respectul sincer – folosindu-mă de armonia limbii lui Alighieri –, mai înainte de a pune MotoGP 13 sub lupa recenziei. Procesul de documentare anterior redactării review-ului a fost o aventură în sine, fiindcă îmi lipseau până și cunoștințele elementare despre disciplina MotoGP. Deși iubesc cursele auto, „motoarele" reprezentau un mister exotic, pe care simțeam musai nevoia să îl decodific. În plus, tot eu i-am făcut capul calendar lui Kimo cu miorlăielile mele isterice asupra necesității prezenței jocului în paginile revistei. Așadar, mi-am asumat răspunderea unei analize obiective, de bună voie și nesilit de nimeni. O, și nici măcar nu am cască...

Italiană știm. E timpul pentru fizică

După ce am inhalat gaze de eșapament la Red Bull Romaniacs, periplul meu în lumea motociclismului competitiv s-a rezumat la urmărirea unor înregistrări de curse din campionatul MotoGP, apoi la familiarizarea cu regulile competiției, cu palmaresul unor piloți importanți și parametrii motoarelor diferiților constructori. Ce-i drept, am avut noroc cu o colecție veche de reviste In Sella, din care am deprins importanța și semnificația unor elemente tehnice. Sunt extrem de meticulos – unii ar spune „aspie" – când tratez un racing game, însă entuziasmul manifestat provine dintr-o dragoste necondiționată pentru tot ce înghite petrol și ajunge apoi pe monitoarele noastre. Din punctul de vedere al realizării tehnice, MotoGP 13 poate părea dezamăgitor. Jocul nu beneficiază de un motor grafic avansat, aspectul general aflându-se undeva la nivelul anului 2007, dar simulatoarele hardcore nu au fost niciodată delicii eye candy, ci bastioane ale realismului secționat în porțiuni minuțioase, acoperite cu o



Nu te uita în spate, nu te uita în spate...



Călare pe o bâzâitoare de 50 cp.



Uite, mami, merg pe o singură roată!

Rider personalizat, design propriu.



perdea de pixeli colorați – axiomă demonstrată de Marius cu fiecare articol dedicat sim-urilor. În spatele decorurilor colțuroase se ascunde un engine fizic complex, pe „umerii" căruia apasă o sarcină dificilă, mai precis reproducerea corectă a efectelor interacțiunii tuturor elementelor de bază simulate: a) relația dintre suprafața circuitului și pneuri; b) inerția, masa și echilibrul motocicletei într-un sistem tridimensional de axe carteziene și c) poziția pilotului. Cu toate assist-urile activate, MotoGP 13 transmite feeling-ul unui arcade banal, accesibil oricui, crema jocului lăsându-se gustată numai după ce motocicletei îi este permisă o exprimare neîngrădită, crudă și hazardată. De asemenea, cele două frâne pot fi acționate individual sau în tandem, în funcție de setările gradului de realism. Chiar și așa, căzăturile sunt la ordinea zilei, damage-ul afectând simțitor comportamentul bolidului pe două roți – din nefericire, nu și vizual. Am petrecut ore bune antrenându-mă în modul Time Attack, încercând diferite unghiuri de abordare ale virajelor și poziții de condus, până când finalizarea unei curse a devenit posibilă. Între motocicletă și rider există o simbioză specială, înțeleasă perfect de Milestone. Mișcările pilotului sunt transmise roților prin suspensie, corpul acestuia acționând asemenea unei contragreutăți la intrarea sau ieșirea din curbe, ori ca o frână aerodinamică. Coordonarea manuală este disponibilă, dar am preferat trecerea managementului poziției de condus în grija jocului, căci bestia de 250 cai putere necesită oricum o doză suficientă de atenție la peste 320 km/h. Folosind doar tastatura, controlul fin devine cvasi-imposibil, soluția constând și de această dată într-un controller cu două thumb stick-uri. După cel puțin două ore de exercițiu și concentrare, MotoGP 13 își lasă garda jos, dezvăluind o parte din secretele cavalcadei motorizate. Mai departe, totul ține de voință și dibăcie.

Circul Mare, pe motoare

MotoGP 13 introduce cea mai diversificată gamă de moduri single din serie, grație unei licențe complete, achiziționate de Milestone odată cu titlul aflat până nu de mult în ograda Capcom. Modul Carieră include grupele Moto3, Moto2, respectiv MotoGP, alături de toți constructorii și piloții prezenți în aceste campionate. Parcurgerea unei cariere de rider profesionist, în ordinea evoluției naturale, oferă o fărâmă spectaculoasă din viața unui debutant dornic de succes total. Oarecum,

Grupa Moto3 servește drept tutorial, motocicletele având o capacitate cilindrică limitată la 250 cc și aproximativ 50 cp. Înainte de a alerga pentru o echipă din postura de pilot oficial, o serie de curse wildcard oferă un tur de forță pe câteva circuite importante. Treapta intermediară dintre grupa mică și cea a legendelor este Moto2, cu limitări fixate la motoarele Honda de 600 cc și cel mult 140 cp. Însă regii celor două roți își poartă războaiele călare pe prototipuri cu motoare de până la 250 cp, ușoare ca un fulg și nărăvașe precum un armăsar neîmblânzit. În campionatul MotoGP, oponenții sunt reprezentați, printre alții, de Valentino Rossi, Dani Pedrosa sau Jorge Lorenzo. O competiție dură înseamnă condiții dure, așa că simularea la sânge încă de la prima cursă sfârșește, de cele mai multe ori, sub forma unui dezastru. Tehnica pașilor mărunți funcționează de minune, modurile Time Attack, Championship sau Grand Prix fiind metode excelente de acomodare cu cerințele dure din carieră. MotoGP 13 include, pentru prima dată, o cameră fixată în interiorul căștii (helmet cam), accesul în Parc Ferme și un meniu integrat cu stil în zona boxelor. Configurarea motocicletei în funcție de condițiile meteo și cerințele specifice fiecărui circuit se realizează ușor, printr-o interfață dedicată, deși o planificare atentă a strategiei de cursă nu trebuie niciodată desconsiderată. Asfaltul umed reprezintă un dușman de moarte al tracțiunii, provocând derapaje neprevăzute ori coliziuni brutale. Din acest punct de vedere, italienii de la Milestone au făcut o treabă fantastică, reproducând în detaliu (din nou, doar fizic, nu și estetic) suprafața circuitelor oficiale. O tură pe zburdalnicul Circuit of the Americas sau ubertehnicul Twin Ring Motegi injectează adrenalină pură în



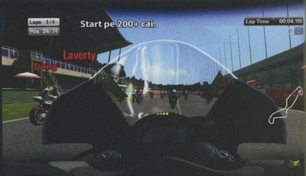
Și uite așa aflăm dacă pielea moale de căprioară rezistă la contactul cu asfaltul dur.



Surfer sau biker? Cine știe...



Grafică cel mult... mediocră.



Start pe 200+ cai.

sistem, cu o viteză amețitoare. Producătorii au găsit necesară implementarea unei mecanici de leveling, bazată pe sfintele puncte XP – acumulate numai la finalul curselor, în funcție de rezultatele obținute. Fiecare nivel crescut deblochează noi piloți oficiali, circuite, echipe sau conținut media. Ei bine, prin „conținut media" înțeleg clipuri video editate în super slo-mo și fotografii ale unor momente faimoase din campionatele mondiale de motociclism viteză. M-am distrat copios urmărind secvențele pline de accidente, reacțiile piloților oscilând între hilar și dramatic. Cadrele prezentate sunt pur și simplu epice, mai ales atunci când o muzică antrenantă, cu ritmuri pulsante, însoțește deliciul vizual.

Vruuuuuuuum, vruuuuuum, poc!

Și totuși, MotoGP13 are parte de câteva metehne. În primul rând, diferența dintre calitatea randării grafice de care se bucură motocicleta și cea a circuitelor duce la senzația unei juxtapuneri de imagini, aparent împrumutate din medii diferite – cauciucurile par suspendate în levitație, la câțiva centimetri deasupra asfaltului. Nici capitolul sunet nu se ridică la nivelul impus de simularea fizicii, zgomotul înfundat al motoarelor – ori neconcordanța supărătoare dintre ce se aude la trecerea peste bordurile virajelor și vibrația ce ar trebui percepută – reducând din impresia de realism. Milestone putea lucra ceva mai mult la partea sonoră, însă aceste minusuri nu afectează drastic plăcerea jocului. O altă problemă relativ serioasă este modul multiplayer. Din păcate, serverele sunt foarte slab populate, iar jucătorii nimeriți în lobby din curiozitate au o rată mare de abandon la jumătatea cursei. Noroc cu prezența bătrânului split-screen, o sursă inepuizabilă de amuzament în compania unui tovarăș pasionat de motociclismul virtual. Per ansamblu, MotoGP 13 este un racing game solid, bogat în stil, lezat pe alocuri de mici probleme tehnice și lipsuri minore. Chiar și așa, producătorii au făcut o treabă suficient de bună pentru a mai domoli din setea de celebritate a maniacilor jurați în serviciul Regelui pe Două Roți.

PS: Acest review a fost realizat folosind o versiune completă a jocului, incluzând cele două DLC-uri gratuite, disponibile pe pagina Milestone. ▶ **Aidan**



VERDICT LEVEL

+
- simulare fizică solidă
- introducere spectaculoasă în lumea motociclismului viteză

–
- grafică îmbătrânită, sunet mediocru
- multiplayer sub standard

PE SCURT

MotoGP 13 este un simulator solid, suficient de bun încât să-și țină jucătorii lipiți de monitoare pe durata modului Career.

7.5

Gen Racing **Producător** Milestone **Distribuitor** PQube
Ofertant GamersGate.com **Online**: motogpvideogame.com

CERINȚE MINIME

Procesor Dual Core 1.8 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 7600

ALTERNATIVA MOTOGP 2

MotoGP 2 rămâne în continuare punctul de referință în funcție de care sunt judecate toate celelalte jocuri cu și despre motociclete.

Apariții în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

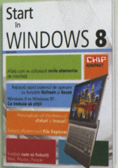
EDIȚIE LIMITATĂ



TEHNICI DE DESIGN HTML
În cuprinsul acestei cărți veți găsi o incursiune generală în API-ul HTML 5 și în tehnologiile înrudite, dar și exemple detaliate de folosire a acestora.



OFFICE 2013
Noua suită de birou lansată de Microsoft a fost regândită în detaliu. Află cum să obții cea mai bună productivitate utilizând Excel, Word sau PowerPoint.



WINDOWS 8
Tot ce trebuie să știi despre cel mai recent sistem de operare lansat de Microsoft.



PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE
Sfaturi, trucuri și tehnici ale acestei versiuni Adobe Photoshop, esențiale pentru designerii web.



LINUX - INSTALARE, CONFIGURARE ȘI TWEAKING
Sfaturi și trucuri pentru folosirea sistemului de operare Ubuntu și a lui Libre Office.



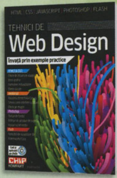
GHIDUL COMPLET AL UTILIZATORULUI DE ANDROID
Află cum puteți folosi la maxim puterea Android.



WEBSITE CU JOOMLA! 2.5
Învață conceptele de bază ale unui popular sistem de gestiune a conținutului.



CSS - TEHNICI ESENȚIALE
Folosind tehnicile CSS din această carte, puteți să modernizați felul cum arată site-urile dumneavoastră.



TEHNICI DE WEB DESIGN
Învață și aplică cele mai noi tehnici HTML, CSS, Javascript, Photoshop și Flash.



EXCEL 2010
Prin această carte, vă ghidăm primii pași în extragerea, agregarea și analiza datelor, adică un prim contact cu conceptul Business Intelligence.



FANTASY ART
Un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui împătimit de artă care dorește să învețe să creeze personaje și peisaje fantastice!



ÎNVAȚĂ CU PROFESIONIȘTII INDESIGN
Veți descoperi ghiduri profesioniste de folosire a uneltelor din InDesign, surse de inspirație și o serie de tehnici profesioniste.



HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI
Faceți primii pași, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.



OFFICE 2010
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV
Ghidul deosebit de prietenos vă va transforma cu siguranță într-un designer iscusit!

Cărțile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:

DOMO · cărturești · eMAG · F64 · elefant.ro · Librărie.net

COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Scanați codul de mai jos

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Din piatră seacă



THE SWAPPER

Concurența pe piața puzzle-platformer este destul de acerbă: nu mai e suficientă o idee ieșită din tipare sau valori de producție care să depășească de-o șchioapă amatorismul. Am avut câteva exemple în ultimii ani de titluri care monetizau doar una dintre ele și care-au dispărut cu repeziciune în marea masă a dezinteresului general. Nu, e nevoie și de un concept atrăgător, și de câteva schepsisuri epice, și de game-design îngrijit, și de gameplay consistent, și, poate, de încă un „ceva" ca un joc din acest gen să-ți mai fure ochii și mintea. Oh, iar chiar despre asta este vorba în The Swapper, he-he!...

Cadrul narativ se va dovedi destul de familiar celor care-și iau regulat porția de science fiction. The Swapper fructifică motivul unui avanpost spațial relativ izolat de grosul societății, în care protagonistul/iștii trebuie să facă față depărtării fizice, alienării spirituale, dar și provocărilor dintre cele mai neașteptate ale supraviețuirii în spațiu. Tema a făcut subiectul unor creații de primă mână în literatură și cinematografie și mi se pare superfluu să mai numesc aceste surse de inspirație; nici jocurile n-au ocolit fantezia înstrăinării galactice (vezi Dead Space sau The Dig).

Veți recunoaște, deci, că postura de a descâlci ițele unei extincții la scară largă într-o stație de cercetare îndepărtată – cu aferentele clișee ale prezenței extraterestre bizare, experimentelor dubioase și tehnologiei ultra-sofisticate – este pe cât de intrigantă conceptual, pe atât de tocită în practică. Dar producătorul a ales o cale directă și elegantă pentru a culege roadele acestui germene – confruntă (și confundă) cele două limite extreme ale cunoașterii (acele „last frontiers"), și anume spațiul cosmic (unde poți merge mai departe decât atât?) și mintea omenească (ce poți cuprinde mai presus de ea?). Și o face dezinvolt, neferindu-se să spună lucrurilor pe nume într-un stil sobru și punctual, căruia nu îi lipsește însă poezia.

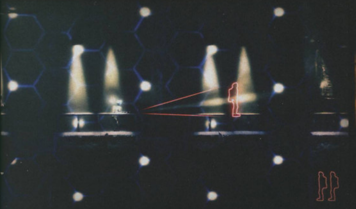
Baletul filozofic care se iscă în jurul conceptelor de identitate, conștiință și suflet e unul reținut și de bun gust, evitându-se tapajul excesiv atât în direcția metafizică, dar și în cea realist-științifică. De altfel, nu există replici sau momente narative ornamentale, fiecare element având o greutate specifică în chimia de ansamblu. Lipsește, de asemenea, un antagonist în sensul tradițional, scenele de luptă sau accentele horror. Lianții din The Swapper sunt de o natură mai subtilă, îngemănând interogațiile picant-filozofice cu spaima ancestrală a vidului care ne înconjoară și cu melancolia infinită a astrelor reci. Un strop de peripatetism spațial...

Nu e cazul, bineînțeles, să ne așteptăm ca la sfârșitul jocului să fi descoperit sensul vieții; scopul este fix acela de a ridica fulgurant câteva întrebari simple și robuste, iar asta îi reușește. Iarăși, nu vă grăbiți să protestați – am fost puțin vag și am schițat povestea în termeni foarte generali; dar am făcut-o intenționat, pentru că atmosfera nu se pretează „explicațiilor", iar demontarea intrigii (care nu este extrem de ramificată) le-ar răpi tocmai ce le e mai de preț exploratorilor virgini. Mai spun doar că m-au surprins foarte plăcut conceptul și realizarea „inamicilor" și că nu m-a deranjat liniaritatea firului epic, care evită serii de răsturnări de situație extra-mega-ultra-colosale, ca și verdicte morale ridicole.

Ajunși în punctul acesta, poate vă întrebați ce înseamnă mai exact titlul jocului. Ei bine, e vorba despre dispozitivul pe care-l are în dotare personajul nostru și care îi permite nu numai să se cloneze instantaneu (în număr de până la patru exemplare), dar și să-și transfere conștiința unică în oricare dintre aceste corpuri. În rest, celelalte copii vor imita acțiunile și traseul acestui „cap", sărind, alergând sau manipulând obiectele la unison cu acesta. Procesul de plasare în spațiu a clonelor și de transfer a personalității între ele e deosebit de firesc implementat, și cei mai neîndemânatici jucători trebuind să se descurce fluierând cu acest sistem; în plus, conferă o asemenea zveltețe întregii desfășurări a acțiunii, încât navigatul nivelurilor devine o plăcere în sine, iar contro-



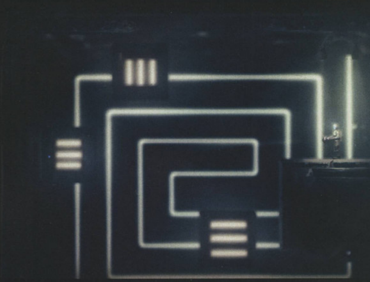






lul imprecis nu va fi niciodată motiv de frustrare.

În principiu, jocul alternează destul de abil explorarea cu rezolvarea de puzzle-uri, deși mi-aș fi dorit ca prima parte să ocupe un rol mai semnificativ având în vedere bogăția atmosferică pe care o degajă decorul. Din nou, puzzle-urile sunt oarecum decupate de partea exploratorie, majoritatea având loc în incinte speciale din care trebuie adunate „orbs", utile pentru deblocarea pe mai departe a accesului în alte zone. Mi-ar fi plăcut ca plasarea lor să fie mai puțin schematică, să avem parte de o împletire organică între ele și traseul personajului, ceva în genul simbiozei half-life-iene de gameplay și poveste. The Swapper e mai evoluat comparativ cu rețeta reluată de mai toate titlurile de gen. Iar aceste chichițe nu au, cu siguranță, darul de a-ți strica buna-dispoziție. Dar le menționez tocmai pentru că în ele stă diferența dintre un joc bun și o capodoperă; dintre un simplu pas înainte și un salt revoluționar.



Pentru a ne complica viața, camerele de puzzle-uri vor fi inundate de aerul disco al unor șuvoaie de lumină colorate strident. Lumina roșie permite clonarea, dar nu și transferul, cea albastră exact inversul, iar violaceul le exclude pe amândouă. În afara câtorva instanțe de manipulare a gravitației și de banalele cutii, butoane și lifturi, combinația fasciculelor de lumină va fi instrumentul de bază al organizării și varierii puzzle-urilor. Și trebuie să recunosc că s-a făcut o treabă minunată cu ceea ce ai putea crede o penurie de mijloace. Aproape niciodată nu vei fi agasat de dificultate, fără a putea decreta jocul ușor; de multe ori rezolvările vor fi dintre cele mai logice și mai aparent evidente, dar nu vei simți asta decât după ce le-ai găsit ac de cojoc; fără să poată face caz de complexitate, The Swapper se dovedește provocator și distractiv pentru aproape orice tip de jucător.

Partea tehnică este una dintre acele păsări rare care se numesc eficiență lirică. Vă recunosc că nu mi-am dat seama că lumea jocului se bazează integral pe modele din lut și alte materiale perisabile, amănunt pe care l-am aflat de-abia dintr-un interviu cu Olli Harjola, omul din spatele întregului concept. Ideea în sine nu reprezintă o premieră (vezi The Neverhood sau The Dream Machine), dar combinația de lucru manual și post-procesare digitală conferă stilului grafic o notă extrem de personală, impresia de tangibilitate a volumelor fiind cu siguranță diferită de modelarea 3D stas. Mai apoi, culorile saturate, spectaculosul epileptic al zonelor de puzzle, clarobscurul și dizolvarea formelor în mișcare, liniile arhitecturale când minimalist-funcționale, când butucănos-palpabile sau naturalo-învolburate, în funcție de specificul locației și alte câteva mici surprize, compun un tablou vizual efectiv unic.

Dacă această parte este în excelent consens cu cea atmosferică și narativă (ba chiar le e promotor serios), nici cea audio nu rămâne în urmă. Sintetizatorul și notele de pian dau glas întregului strigăt mut al sferelor, fără a părăsi vreodată fundalul discret; ba chiar ne îngăduie suficiente momente de respiro, astfel încât sentimentul de izolare și de nefiresc ce domină la bordul uriașei stații să se poată adăpa din plin și din fântâna tăcerii. În rest, mi-au plăcut vocile cu timbru nuanțat și interpretările profesioniste.

Am avut, deci, pe bancul de probă un candidat care-a supraviețuit cu brio disecției scrupuloase a colectivului critic alcătuit din mine și celelalte euri ale mele; ba chiar observ că trăiește pe picior mare, doldora de recenzii favorabile pe site-uri consacrate și premii ale independenților. Pot doar să sper că articolul de mai sus e suficient de grăitor în privința calităților lui The Swapper pentru a-i convinge și pe cei ce nu-i acordaseră atenția cuvenită până astăzi. M-ai auzit, cioLAN? ▶ **Radu Sorop**



VERDICT LEVEL

+
- ▶ atmosferă reușită, punctată de inserții filozofice
- ▶ puzzle-uri distractive și provocatoare
- ▶ migala și magia graficii și muzicii

−
- ▶ putea fi chiar mai îndrăzneț pe alocuri

PE SCURT

Cel mai bun platformer de la Limbo încoace. Știu că prețul n-ar trebui să fie un factor atunci când judecăm strict calitatea, dar la 13 euro e de neratat.

8.5

Gen Puzzle-Platformer **Producător** Facepalm Games **Distribuitor** Facepalm Games **Ofertant** store.steampowered.com **Online** facepalmgames.com/the-swapper

CERINȚE MINIME

Procesor Core 2 Duo 2.33 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** DirectX 9

ALTERNATIVA BRAID/LIMBO/CLOSURE

Triada minune pentru mine; scuze dacă am uitat pe cineva ilustru. V-am tot vorbit, eu și colegii mei, despre ele.



Magrunner Dark Pulse

Marele Cthulhu, un magnet de frigider

Ce au în comun Marele Cthulhu, un magnat al rețelelor de socializare anagramat (a se observa grupul „na" din componența cuvântului) și câțiva magneți cu poli inversabili? Dacă v-ați gândit la colonizarea spațiului și mutanți, sunteți pe aproape. Totuși, este recomandabilă o vizită urgentă la cel mai apropiat psihiatru – sau, mai bine, câteva clicuri atent plasate în interfața Steam și aproximativ zece minute de răbdare, până când Magrunner își face loc pe HDD. Nu e impresionant din cale afară, nu revoluționează genul așa cum a făcut-o Portal, dar este un puzzle game trăsnit, cu o poveste țicnită și o direcție artistică interesantă. Iată de ce.

Ph'nglui mglw'nafh Cthulhu R'lyeh wgah'nagl faceb'ook?!

În anul 2050, Kram Gruckezber dezvoltă, prin intermediul companiei sale globale, o nouă tehnologie cu aplicabilitate în explorarea spațială. Sistemul, botezat Magtech, se rezumă la posibilitatea polarizării instantanee a unor blocuri magnetice, folosind o mănușă specială. Aceasta poate genera două tipuri de încărcătură energetică: roșie sau verde. Culorile identice se atrag, iar cele opuse se resping. În teorie, mecanica jocului este foarte simplă, dar punerea ei în practică duce la situații complicate, numai bune de ars neuronii iubitorilor de puzzle-uri inteligent mixate cu elemente de platforming. De fapt, premisa poveștii are ca punct de origine o competiție organizată de Gruckezber Corporation, în urma căreia vor fi aleși cei mai capabili magrunneri. Tu



Am mănușă de Tesla Trooper. Cool.



Urmează o serie de sărituri, presimt asta.



ești Dax Ward, un tânăr fenomen, dornic să-și demonstreze capacitățile fizice și intelectuale, în ciuda condiției de outsider. Cu ajutorul lui Gamaji, un mentor mutant cu prea multe brațe, Dax descoperă că în spatele bazei de antrenament se ascunde un mister ancestral, groaznic, teribil, colosal, omfg, CTHULHU! Yup, acel Cthulhu. Legătura cu mitul pulp născocit de H.P. Lovecraft se face treptat, natural, nominalizând Magrunner: Dark Pulse drept singurul joc cyberpunk cu influențe lovecraftiene. Acum, eu suspectam de foarte multă vreme implicarea Răului Suprem în funcționarea rețelelor de socializare și planurile de colonizare a galaxiei cu zombie-pești de către un Kram Gruckezber lipsit de anagrame, însă jocul se scufundă complet în nebunie – ceea ce mă bucură nespus! Personajele, deși puține la număr, sunt complexe și înzestrate cu trăsături de personalitate care maschează cu grijă intențiile obscure. Doctorul Xander, de exemplu, îmi amintește de marinarul torturat psihic și spiritual din Dagon, poate din cauza unei prezențe oculte care



Xander, cu un Kram rotofei în spate.



Ți-ar sta bine capul pe un magnet de frigider.



Culori, culori, CULORI!!! Slavă lui Cthulhu!

îi apasă în permanență pe umeri. Cu toate acestea, fanii operei lui Lovecraft știu că aparențele sunt intotdeauna înșelătoare... Revenind la gameplay, Magrunner: Dark Pulse este un joc bazat pe gândirea constructivă și viteza de reacție. Cele mai multe puzzle-uri sunt evidente, dar unele necesită o sincronizare atentă a acțiunilor, cuplată cu un minimum de cunoștințe în materie de geometrie spațială. În cele din urmă, Dax este acompaniat de câinele său robot Newton, un ajutor important în rezolvarea problemelor „oculto-magnetice". Mediul inconjurător și efectul mănușii asupra obiectelor sunt singurele arme împotriva monștrilor, scopul final fiind evadarea din centrul de antrenament Gruckezber, navigând dintr-o cameră în alta. Dinamic și cerebral, Magrunner vine ca o briză proaspătă peste genul puzzle/platforming, aducând în peisaj o mecanică inedită. Din punctul de vedere al direcției artistice, jocul beneficiază de o grafică curată, culori puternice și personaje desenate cu o atenție deosebită acordată detaliilor. În ciuda prețului ridicat, aveți în față un titlu demn de atenție, cu un gameplay magnetic și o poveste când ironică, când dementă. Slavă Marelui Cthulhu! ▶ **Aidan**

VERDICT LEVEL

+
- puzzle-uri și platforming de calitate
- poveste țicnită, plină de ironie
- direcție artistică cyberpunk lovecraftiană(!)

–
- puțintel cam scump și cam scurt

PE SCURT

Magrunner: Dark Pulse este un joc interesant, demn de atenție și câteva ore investite în campania single.

8.5

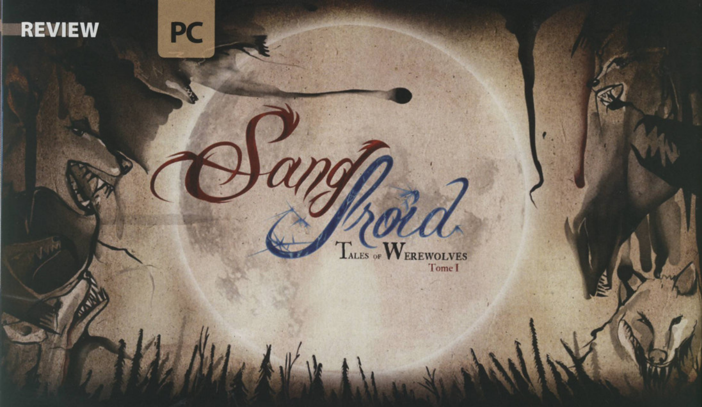
Gen Puzzle-Platformer **Producător** Frogwares **Distribuitor** Focus
Ofertant GamersGate.com **Online** magrunner-thegame.com

CERINȚE MINIME

Procesor Dual Core 1.5 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** HD5670

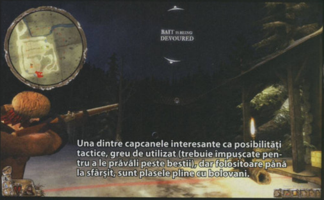
ALTERNATIVA PORTAL 2

GlaDOS. Chell. Puzzle-uri geniale. Atmosferă unică. Mai are rost să enumăr alte motive?



Folclor canadiano-innuaş

Căteodată ştii că îţi va plăcea un joc chiar înainte de a apăsa start game. „Cu Sânge Rece" te întâmpină în ecranul de load cu un tablou (sper să prindă revista ca artwork de început de articol) în cărbune care aduce cu picturile rupestre – lupi aruncaţi pe un perete murdar care par că încep să danseze şi să urle imediat ce muzica intră în scenă. Melodia prefaţă vă va lovi fără drept de apel, dacă apreciaţi genul folk-medieval cu influenţe păgâne. Sincer vă spun, am pornit jocul de zeci de ori şi de fiecare dată mi-a părut rău că load-ul nu a durat mai mult (cine-ar fi crezut că se poate întâmpla) pentru a mă putea delecta cu această cântare care te aruncă acolo, în 1858, într-un amestec de legende şi mituri amerindiene, suprapuse peste viaţa dură din mijlocul pădurilor canadiene. Până şi felul în care eşti rugat să porneşti în joc este de mare efect, pentru că trebuie să alegi între doi fraţi, care par că îşi fac veacul într-o cabană. Meniul este aşezat peste un moment liniştit din viaţa protagoniştilor – cu tine, un Big Brother, în casa acestor oameni. Povestea se derulează imediat ce alegi între cei doi, la timp pentru a lăsa loc filmuleţelor să-ţi atragă atenţia şi să te încânte. Toate par că forţează 3D-ul prin alinierea inteligentă a unor decoruri şi corpuri ca de carton, dar exact când concluzionezi că: „indie, atât au putut", câteva dintre aceste elemente capătă volum şi te fac să clipeşti neîncrezător. Efectul îmi aduce aminte de scenele teatrelor de păpuşi, unde planşele şi machetele sunt îmbinate după nevoie. Alegerea îmi pare foarte inspirată, iar imaginile complementează şi subliniază bine metaforele poveştii. Deşi nu ai început joaca, ştii deja că jocul are suflet, e diferit, curajos şi un pic neşlefuit – primul făcut de această echipă canadiană. Impresie accentuată şi de modul în care arată cei doi pădurari. Oameni simpli, dar mândri, cu constituţii clădite în sălbăticie şi ierni îndelungate – un pic pătrăţoşi.



Una dintre capcanele interesante ca posibilităţi tactice, greu de utilizat (trebuie împuşcate pentru a le prăvăli peste bestii), dar folositoare până la sfârşit, sunt plasele pline cu bolovani.

Dacă-l alegi pe cel mai voluminos, jocul nu se sfieşte a-ţi spune că dificultatea va fi mai scăzută, iar stilul de joc va fi unul tip action-adventure, pe când cu cel mai vânos vei avea mai mult de tras, balanţa gameplay-ului înclinând spre strategie. Eu am ales calea mai dificilă, din respect şi în ton cu ce am văzut până acum. Iniţial vei aprecia că Sânge-Frig este un simplu tower defence la persoana a 3-a în care, înainte de a se lăsa seara, plasezi capcane pe o hartă pe care vezi câţi lupi sau vârcolaci vor veni să te atace, după care apeşi start şi încerci să supravieţuieşti şi să aperi cabana. Socoteala de acasă însă... mai ales în cadrul primilor paşi/ieşiri, nu e aproape niciodată perfectă (capcane plasate aiurea, prea puţin timp pentru a le arma etc.), aşa că mai mereu vei fi nevoit să şi lupţi, cu toporişca şi flinta din dotare. Socoteala de pe drum însă... când am văzut puşcociul mi-am



Inventory-ul, cu care nu ţi-ar fi ruşine nici în RPG-urile cu pretenţii.

spus „aha!" și imediat am luat la ochi primul lup care a reușit să scape de capcane. Am tras, am nimerit, jocul nu cere reflexe de FPS-ist profesionist, dar nu l-am omorât. Am dat să trag din nou, dar vedeți voi... flintă circa 1850... nu ai decât un singur glonț sau o bilă pe țeavă. Ca să reîncarci, trebuie să apuci pușca de capătul celălalt, să introduci pulberea, apoi proiectilul, să le împingi cu tija din dotare, să întorci arma, să țintești și să tragi. La început, când nu ești priceput (nivel mic în această categorie, dar și flinte primitive), îți ia, cred, cam 20 de secunde. Enorm, pentru că în tot acest răstimp te mănâncă lupii de trei ori. Așa că ce să faci, lași încărcatul pentru mai târziu și începi să le cari cu toporișca. Dacă sunt mai mult de doi, nu ai însă nicio șansă să supraviețuiești. Te înconjoară și te hăituiesc așa cum o fac și în realitate. Noaptea, pădurea, sunetele, muzica, iarna, animalele care-ți dau târcoale sau te caută, urletele și mișcările tale, de om normal, nu de erou RPG-istic, toate la un loc produc o atmosferă electrizantă și mai mult ca sigur frica va împinge adrenalina până la cote alarmante.

Cu fiecare noapte, chit că ai supraviețuit sau nu,



Grafica este pătrățoasă, funcțională, dar peisajele te lovesc din când cu frumusețea lor. O lună plină sau roșie, păduri și așezăminte acoperite de zăpadă, asfințituri și treceri în noapte.



Zoom in pe harta mai tare decât Google maps. Am uitat să vă spun de turnuri, pe care le puteți conecta două câte două, după care puteți folosi sârma dintre ele pentru a parcurge distanțe enorme în câteva secunde. Costă bani și timp, dar, odată construite, rămân construite și pot fi folosite și în zilele următoare.



Luptele sunt greoaie, realiste, mai ales dacă joci cu fratele mai dificil, departe de ce vedem în ARPG-uri. Astfel de lovituri sunt rare, dar și când intră, te bucuri ca un copil.



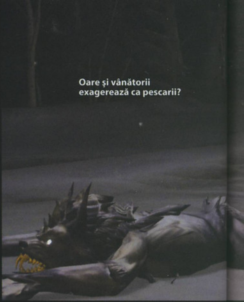
Arborele cu abilități te încântă pe toate palierele. De la capcane mai puternice, până la defrișări mai eficiente. Pe hard, țineți cât puteți de punctele de upgrade, alocați-le cu grijă și numai dacă vedeți că nu răzbiți.

mai înveți câte ceva. Revii pe harta 3D și încerci să îmbunătățești planurile sau să găsești soluții pentru ce a mers prost. Începi să acorzi importanță si celorlalte opțiuni strategice. Un foc de tabără, țărușe etc. „Din păcate", nu o să poți pune capcane la nesfârșit, pentru că ziua trece repede și la început (nivel mic) nu ai suficient timp și experiență pentru a amplasa câte ai avea nevoie. Ceea ce te împinge mai mereu la compromisuri: „Pe cei 3 lupi care vin dinspre nord îi rezolv cu o momeală și o capcană cu bolovani plasată cu cap. De, Doamne ferește, scapă vreunul, îl rezolv repede cu toporișca. După care fug să-i întâmpin pe cei din est. Nu am suficient timp pentru a poziționa pe timpul zilei altă capcană, așa că o să mă folosesc de un foc, poate două, și, până se sting, o să încerc să-i decimez cu flinta." Focurile au darul de a mări frica pe care animalele o au față de tine, ceea ce le va face să păstreze distanța și să atace mai rar. Vei fi înconjurat și-ți vor da târcoale, în timp ce tu încarci și reîncarci, sperând ca focul să se auto-susțină suficient de mult timp cât să te lase să intri în zona cu șanse de supraviețuire. O situație groaznic de frumoasă.

După câteva misiuni o să observați că băieții de la Artifice Studio au fost foarte atenți în a da credibilitate elementelor jocului. Au venit cu explicație chiar și pentru felul în care anticipezi mereu câte animale vin, de unde și ce o să atace. Nu vă spun cum, pentru că face parte din poveste, pe care nu vreau să



Una dintre cele mai rele nopți din joc. Când am deschis harta, am încremenit. Cum toate animalele unui val pleacă spre ținte în același timp, strategia și dansul pe care va trebui să le pui în practică aici devin de poveștit.



Oare și vânătorii exagerează ca pescarii?

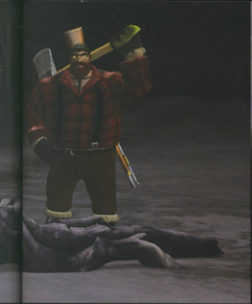


Am uitat să vă spun și despre miros și de cât de importantă este direcția din care bate vântul.

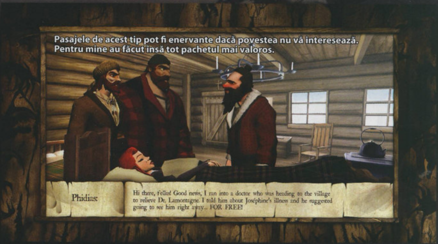
v-o „stric" în niciun fel. Story-ul este creat în colaborare cu Bryan Perro, un scriitor de bestseller local, și se simte. Povestea întregește (și se împletește cu) gameplay-ul. Reușești, de exemplu, la un moment dat, să reconstruiești o capelă mică, ceea ce îți va da apoi posibilitatea să amplasezi, unde ai nevoie, cruci care dau damage over time. Foarte folositoare împotriva unor spirite imune majorității capcanelor. Această atenție la detaliu te răsfață și se răsfrânge inclusiv asupra fiarelor pe care le vei întâlni. Pe parcursul jocului m-am temut încontinuu că producătorii o vor da în bară și vor introduce vampiri sau mai știu eu ce alte aberații moderne. Dar nu. Lângă lupi și vârcolaci nu își vor face apariția decât bestii inspirate de mitologia amerindiană și de cea irlandeză – la acea vreme irlandezii fiind al doilea cel mai numeros grup etnic din Canada. Și ce bine că este așa, pentru că simți sălbăticia, puterea, misticul, acestor arătări.

După fiecare noapte în care ai reușit să supraviețuiești (dar nu numai), este recomandat să mai dai o tură prin oraș și să te (re)aprovizionezi. M-a bufnit râsul când am văzut prețul unei puști mai arătoase, 5 dolari, după care plânsul, când am realizat că nu am în portofel decât 51 de cenți. Asta era valoarea banului în acele vremuri și jocul nu contenește a sublinia acest lucru. Aici, dacă ai un dolar în buzunar, ești bogat. Iar dacă alegi la început fratele mai dificil, vei simți pe propria piele restriștea acelor timpuri. Lipsa banilor te va împinge la o echilibristică savuroasă. Ce faci, dai bani pe gloanțe sau încerci să lupți cu toporul? Situație mult mai periculoasă, fiindcă, odată încolțite, animalele nu vor mai da înapoi. Ce faci, cumperi capcane metalice, mai pretențioase și eficace, sau construiești mai multe din cele primitive, care nu cer decât timp? Dar timpul e valoros, pentru că, dacă îți rămâne, îl poți folosi pentru a tăia și vinde lemn companiei forestiere din zonă. Și o să ai nevoie de bani, fiindcă unele „animale" sunt



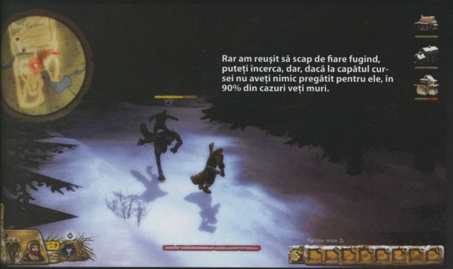






Pasajele de acest tip pot fi enervante dacă povestea nu vă interesează. Pentru mine au făcut însă tot pachetul mai valoros.

foarte rezistente la armele normale. Trebuie să sfinţeşti gloanţele sau toporiştile, iar mănăstirea nu te ajută pe ochi frumoşi. Şi aşa mai departe, într-un torent nemilos din ce în ce mai complex. Jocul introduce mecanisme şi deschide strategii până în ziua



Rar am reuşit să scap de fiare fugind, puteţi încerca, dar, dacă la capătul cursei nu aveţi nimic pregătit pentru ele, în 90% din cazuri veţi muri.

izbăvirii şi rar mi-a fost dat să văd un titlu hardcore atât de bine calibrat, dar în acelaşi timp atât de necruţător. Am stat cu orele în faţa planşelor, înainte de a porni în noapte, calculând, imaginându-mi scenarii şi rezultatele lor. E o plăcere. De multe ori mă duceam la culcare şi continuam planurile până adormeam, după care le mai întorceam un pic şi la muncă. Sang-Froid este un 2 în 1. Cu o parte de strategie şi planificare genială, şi una survival horror, cu multe momente în care se transformă într-un thriller dement. Cu situaţii limită şi un du-te-vino nebun. Pentru o echipă atât de mică, fără producător în spate, aflată la prima încercare, e incredibil că singurul loc în care poţi să le faultezi produsul este optimizarea. Jocul se agaţă câteodată fără sens şi-ţi scoate peri albi, mai ales când încerci să ţinteşti. Apoi, anumite animaţii nu curg, ceea ce duce la alte momente frustrante – de exemplu, atunci când încerci să dai cu toporul, dar nu poţi să o faci instantaneu deoarece jocul aşteaptă după un detaliu/frame şi nu ştie ce să facă, să-l ducă la capăt sau să-l întrerupă. Aceste mici hibe ar putea fi trecute cu vederea într-un joc mai relaxat, aici însă, unde linia vieţii e atât de subţire, un astfel de moment poate face diferenţa între încă o zi sau încă o încercare. Un veteran călit în Gothic-uri, sau alte jocuri hardcore pline de bug-uri, va lua însă aceste cicatrici aşa cum au venit şi le va considera ca făcând parte din personalitatea jocului. Una aspră, neprelucrată, dar atât de puternică, plină de pasiune. ▶ **ncv**



VERDICT LEVEL

+
- Hard = Hardcore
- povestea, muzica şi atmosfera
- strategie + survival-horror-thriller
- mecanici atent adăugate şi integrate în poveste

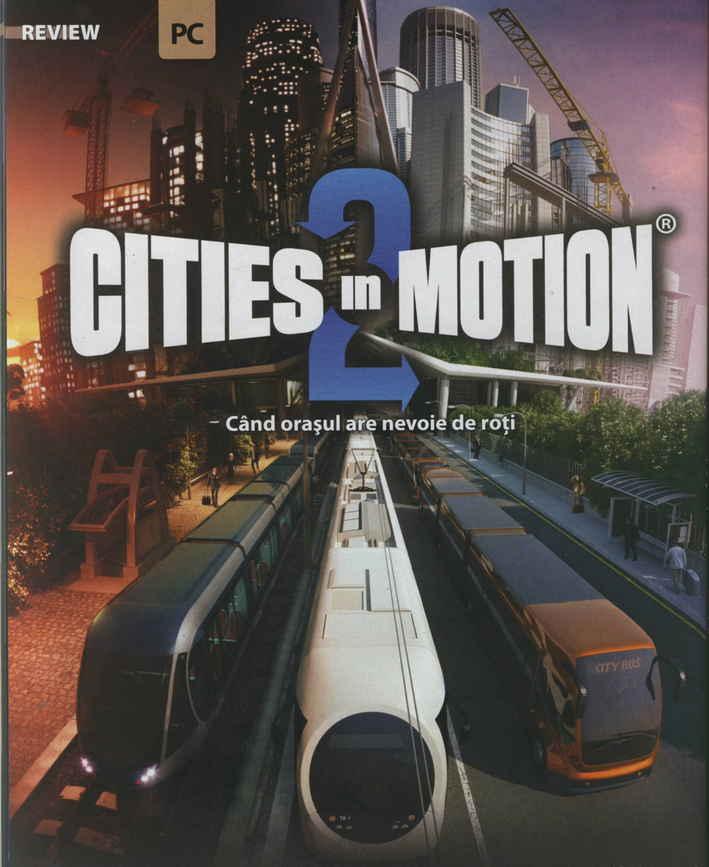
–
- optimizarea
- câteva bug-uri

PE SCURT
Sang-Froid este exact inversul lui Gunpoint. Foarte puţini ştiu că există, suferă datorită unor bug-uri enervante, nu este bine optimizat, dar cu toate astea te lipeşte de ecran. Eşti acolo, simţi pasiunea şi respectul pe care producătorii ţi-l oferă, îl joci chiar şi când nu mai eşti în faţa monitorului. D-abia aştept al doilea volum.

9

Gen Action-Strategy-RPG-Survival-Horror **Producător** Artifice Studio
Ofertant store.steampowered.com **On-Line** sangfroidgame.com
CERINŢE MINIME **Procesor** Dual Core 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce seria 9 sau AMD HD4000

ALTERNATIVA TOM CLANCY'S RAINBOW SIX
Sau oricare alt FPS tactic care te lasă să-ţi planifici operaţiunile înainte de a porni în misiuni. Mai există aşa ceva?



Când oraşul are nevoie de roţi

Nu a trecut mult timp de când Transport Tycoon Deluxe a primit tratamentul rubricii Retro, iar review-ul dezamăgitorului SimCity încă mai fumegă după un bitchslap bine meritat. Jocurile cu şi despre dezvoltarea urbană devin un soi de specializare secundară, una pe care am să mă bazez atunci când îmi voi depune candidatura la funcţia de primar al oraşului Bucecea. Dar Bucecea este o urbe cât se poate de reală, cu probleme socioeconomice şi infrastructurale mult mai serioase decât cele prezente în Cities In Motion 2, nu? Asta credeam şi eu înaintea primei mele joncţiuni dintre o magistrală feroviară şi o şosea de centură.

Cine nu are drumuri, să-şi cumpere!

Dezvoltat de Colossal Order şi publicat de Paradox Interactive, Cities In Motion 2 este genul de joc orientat spre un public ţintă foarte bine definit. Deşi ar putea părea un business simulation game inocent – genul primit în dar de la un unchi cu calviţie –, CIM2 include pe lista cerinţelor de sistem tăria cafelei şi preţul pachetelor de ţigări, necesare pentru o experienţă intensă. În esenţă, jocul simulează măruntaiele şi chichiţele gestiunii unei companii de transport public urban, incluzând aici construcţia de şosele, căi ferate şi rute navigabile. Pentru



Zoom în inima rețelei de transport.



Harta zonelor orașului, folositoare în stabilirea rutelor.

veteranii seriei, complexitatea din spatele mecanicii de joc poate părea oarecum extrudată, trecută prin matrița unor mecanisme interdependente, până când rezultatul se încadrează în granițele noțiunii de gameplay accesibil – sau, cum ar spune alții, „pick up and play". Paradoxal, pentru cei obișnuiți doar cu simplitatea sistemului prezent în jocurile tycoonish, Cities In Motion 2 are un iz respingător. Eu m-am simțit umilit de tutorialul limitat și interfața anevoioasă, ce mă tratau ca pe un expert licențiat în managementul transportului. Pe bune, jocul se aștepta la trasarea unei rețele de tramvai eficiente fără a explica măcar CUM se ajunge la eficiență? Sigur, am înțeles repejor ce înseamnă codul de culori aplicat peste hartă (la nevoie) și care sunt relațiile dintre categoriile sociale și industrie/servicii, însă le-am priceput apelând la cunoștințe de economie urbană exterioare jocului.



Un orar al autobuzelor. Timpul poate fi accelerat oricând.



Două rute diferite, intersectate și cu certitudine ineficiente.

Cine știe, poate că CIM2 nu caută satisfacerea nevoilor celor mai puțin pricepuți la afacerile virtuale. Oricum ar sta lucrurile, în modul sandbox puteți alege una dintre cele șase metropole gigantice, pentru a exersa diferite strategii ori planuri de dezvoltare. Motorul grafic este fantastic, reproducând cu fidelitate un oraș imens, aproape titanic. Pietonii și autovehiculele mișună cu miile pe străzi, urmărind cursul unui flux de trafic realist, sincronizat după ciclul noapte-zi. De exemplu, orele de vârf duc la ambuteiaje groaznice, adevărate blesteme pentru orice companie de transport condiționată de un orar fix. Gestiunea timpului și a resurselor financiare depinde în totalitate de jucător, pe umerii căruia apasă decizii tot mai complicate, căci o companie-gigant aduce cu sine probleme colosale. CIM2 se desfășoară la o scară incredibilă, mai ales acum, când orașul se dezvoltă în funcție de eficiența infrastructurii prezente. Metroul, tramvaiul, troleul, autobuzul și vaporul sunt armele oricărui mogul al locomoției urbane, în timp ce rutele profitabile reprezintă bătăliile câștigate. Campania adaugă un plus de savoare prin implementarea unor obiective speciale, cu toate că știința mutării persoanelor din punctul A în punctul B urmează aceleași legi matematice clare în orice circumstanță. Din punctul de vedere al controlului, navigarea pe hartă se face folosind grupul WASD – adică deloc natural, ba chiar stresant –, deși muzica retro taie puțintel din nivelul tensiunii acumulate. În concluzie, Cities In Motion 2 este un joc adresat cu precădere celor dornici să-și ardă neuronii prețioși într-o reproducere fidelă, realistă, a mașinațiilor micromanageriale ascunse în spatele unei companii de transport – și o face foarte bine, deasupra originalului. În plus, multiplayer-ul robust pune la dispoziție atât un mod cooperativ perfect funcțional, cât și unul competitiv. Aruncați o privire peste imagini, inhalați magnitudinea simulării, apoi acordați-i o șansă. ►

Aidan



VERDICT LEVEL

+
- ► simulare pretențioasă a rețelelor de transport
- ► motor grafic foarte bine optimizat

–
- ► gameplay greoi pentru novici
- ► devine plictisitor destul de repede

PE SCURT

Cities In Motion 2 nu este un joc, ci un simulator complex, pe alocuri foarte dificil, uneori antrenant, alteori plictisitor. Totuși, de ce nu i-ați acorda măcar două ore pe săptămână?

7.5

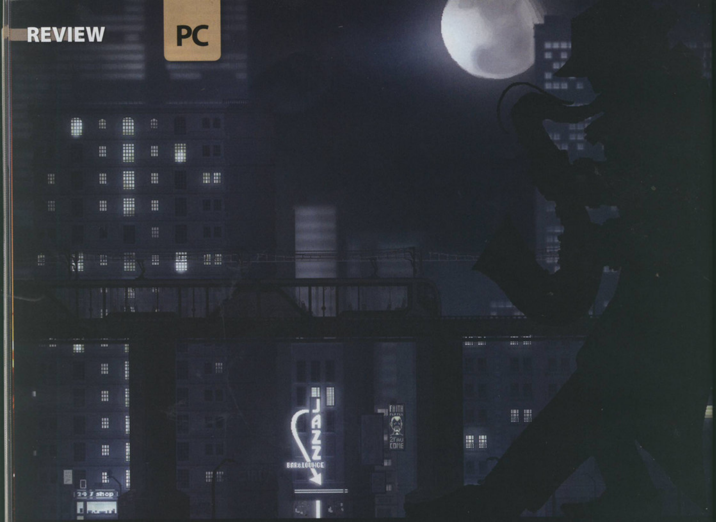
Gen Business Sim **Producător** Colossal Order **Distribuitor** Paradox Interactive
Ofertant store.steampowered.com **Online** citiesinmotion2.com

CERINȚE MINIME

Procesor Dual Core 1.5 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** 512 MB VRAM

ALTERNATIVA OPENTTD

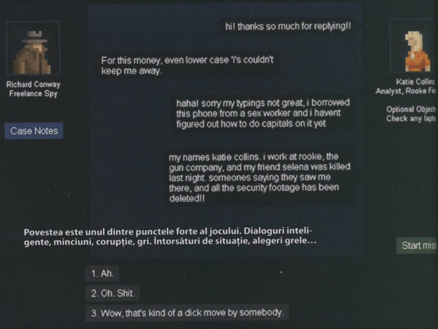
Gratuit și prietenos, Open Transport Tycoon Deluxe este o alternativă plăcută, colorată și foarte distractivă la seriozitatea gri din CIM2.



GUNPOINT

Stealth şi The Incredible Machine

Richard Conway, detectiv particular, mândru posesor al noii tehnologii Brotac, hyperpantaloni care mă vor ajuta să sar pe distanțe enorme, în siguranță. Tocmai ce i-am primit prin poştă. *Asta dacă sunt în apartamentul meu și dacă sunt cu adevărat detectiv, și nu un hoț ordinar… Muzica pe care o aud în surdină, un jazz noir, tărăgănat, și îmbrăcămintea, un parpalac și pălăria tip, îmi spun însă că prima impresie e cea corectă…* „A se utiliza numai în spații deschise. Pericol de accidente, geamuri sparte, copii loviți..." Nu mai spune! Iau poziție de bloc-start şi plonjez… …au! I-am subestimat. Nu numai că am zburat prin fereastra apartamentului, m-am lovit chiar şi de clădirea de vizavi. Ce e bine e că nu glumeau în privința protecției. Trebuie doar să învăț să cad în picioare. Amortizoarele lucrează cu har şi par că mă vor salva indiferent de distanțe sau picaje. Bun! Nădragii ar trebui să meargă perfect cu mai vechea mea achiziție, hypermănuşile, care-mi permit să escaladez pereți sau să traversez tavane ca o maimuță. Am devenit detectivul perfect. Mobil şi, la nevoie, invizibil… Îmi e lene să mă ridic, în plus, terasa pe care am aterizat este foarte frumoasă, stelele la fel. Mă întreb cum se numeşte supereroul cu abili-



Povestea este unul dintre punctele forte al jocului. Dialoguri inteligente, minciuni, corupție, gri. Întorsături de situație, alegeri grele...



Dacă nu aveți răbdare sau nu găsiți calea pentru a termina nivelurile fără a fi văzuți, puteți oricând apela la violență pentru a elibera traseul.

tățile mele în mitologia Marvel. Sună telefonul… sau mai bine spus vibrează…

„Da!".„Te-am văzut zburând prin geam, tu erai?".„M… nu.".„Lucrez la compania de armament de peste drum, cineva a fost arun… expulzat pe fereastra apartamentului tău.".„… nu vreau să vorbesc despre asta.".„Eram pe cale să te sun pentru un job, dar acum sunt mai interesată de ceea ce tocmai s-a întâmplat.".„Încearcă să depășești momentul. Ce anume dorești?".„Numele meu este Selena Delgado, șeful meu îmi spune că ești un fel de spion liber profesionist, aș dori să te angajez. Vrei să urci?" *Aha, deci sunt chiar mai mult decât un detectiv. Acum toate gadget-urile astea au mai mult sens.* „Sigur, deschide ușa." Uh… urât presentiment, nu e timp de căutat liftul, pe scări, repede… focuri de armă… Încă un etaj… peretele de sticlă al încăperii e țăndări, nimeni altcineva înăuntru. În stradă pot vedea ceea ce mai mult ca sigur este corpul doamnei Delgado. Sar lângă ea. Sunt mândru de aterizare, mai puțin de locație, un pic prea departe… Investighez un pic, după care realizez că nu e tocmai bine să rămân în zonă. Stația de metrou e la doar câțiva metri, mă fac nevăzut.

Mesaj: „Conway, Melanie Rooke aici. Selena lucra pentru mine. Ai câteva secunde?".„De unde îmi știi numele?".„Așa ți-ai semnat profilul LinkegUn, așa apari și în cartea de telefoane, iar într-o zi mi-ai dat cartea ta de vizită și mi-ai spus: *eu sunt Conway.*" Puteam să continui scurt și dur sau să fac pe prostul, dar mi-a plăcut răspunsul ei oarecum obraznic, cu tâlc. „Cel care ți-a dat cartea (mea) de vizită putea fi oricine.".„Știu că nu tu ai omorât-o pe Selena. Am privit înregistrările. Ai intrat în birou după ce s-au auzit împușcăturile. Ce nu știu e cum o să reacționeze poliția când o să le vadă.".„De ce îți pasă?".„Selena era prietena mea, vreau ca adevăratul ucigaș să fie prins. De fapt, îl vreau mort, dar asta e altă poveste. Dacă imaginile sunt în posesia mea, trebuie să le predau poliției. Hai să fim siguri că nu sunt. Am șters deja copia locală, dar camera transmite înregistrările automat către alte 5 locații. Dacă reușești să le ștergi pe toate, ai scăpat, iar poliția va trebui să prindă adevăratul asasin. Ce spui?"

Nu-mi place situația, dar măcar sunt plătit. Brotacii mi-au lăsat buzunarele goale, iar Reticulul îmi face de mult cu ochiul. Cu el aș deveni de neoprit. 2 misiuni simple și câteva date șterse mai târziu și deja mi-l permit. Suntem norocoși, tehnologia a devenit atât de ieftină. Acum pot reruta circuitele electrice de generație mai veche. Un întrerupător care stinge lumina? Plictisitor. De ce nu ar deschide uși? Sau face întuneric în toată clădirea. Bun! Upgrade-urile mai pot aștepta, nu am suficienți bani, dar imediat ce o să le pot achiziționa… mă uit la ele ca și copiii mici la vitrinele pline de jucării… Un Decriptor, tocmai bun pentru rețelele mai avansate, chiar și un Stoper, pentru situațiile mai fierbinți… sună telefonul. Sau, mai bine spus, vibrează… …*continuarea o găsiți în Gunpoint. Imediat după a 3-a misiune.* ▶ **ncv**



Jocul trece din modul adventure-platformer în cel puzzle cu o singură atingere de buton. Mi-a plăcut mai mult să meșteresc în circuitele electrice și să testez ce se întâmplă decât să țopăi de colo-colo prin încăperi. Puzzle-urile sunt totuși prea simple. Sau poate am avut eu noroc și nu m-am poticnit nicăieri.

VERDICT LEVEL

+
- grafica
- povestea, sunetul
- finisarea

−
- prea scurt
- prea simplu?
- lipsește ceva…

PE SCURT

Gunpoint este un răsfățat al comunității, povestea din spatele lui e frumoasă și importantă, puteți citi mai pe larg despre ea in articolul cultural al acestui număr. Eu însă mă așteptam la mult mai mult. Jocul este impresionant (făcut de un singur om), de nefaultat, dar îi lipsește acel ceva, nu transpiră pasiune, nu m-a lipit de ecran…

8.5

Gen Stealth - Puzzle **Producător** Suspicious Developments **Distribuitor** Suspicious Developments **Ofertant** store.steampowered.com **On-Line** gunpointgame.com

CERINȚE MINIME

Procesor Dual Core 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** DirectX 9.0

ALTERNATIVA MARK OF THE NINJA

Titlurile se aseamănă mai ales pe porțiunile stealth. MotN adoptă o traversare mai realistă a nivelurilor, printr-o acțiune și un platforming augmentat de abilitățile unui ninja. Gunpoint preferă puzzle-urile și gadget-urile un pic mai fanteziste, dar nu mai puțin interesante.



Una dintre cele mai puternice imagini din universul jocurilor video. O metaforă magică, o iluzie exagerată sau o realitate paralelă?

KENTUCKY ROUTE ZERO

ACT II: Hipnoticul Misticism din Apalaşi

GEN ADVENTURE **PRODUCĂTOR** CARDBOARD COMPUTER **DISTRIBUITOR** CARDBOARD COMPUER **ONLINE** KENTUCKYROUTEZERO.COM **PLATFORME** PC

A scrie despre Kentucky Route Zero este un demers dificil, aproape eroziv. Unele creaţii artistice ludice, asemenea operelor moderne încărcate până la refuz cu misticism hipnotic, prezintă o fire atât de sinuoasă, încât cu greu doi indivizi recepteazǎ o vibraţie similară – sau, altfel spus, un mesaj artistic sinonimic – jucând, culmea, acelaşi joc. Aşadar, o descriere generală devine imposibilă, singura alternativă probabilă fiind interpretarea subiectivă totală, aflată la marginea unei transe psihologice şi spirituale paroxistice. Alcătuit din dogme mistice, animism Americana[sic] şi dialoguri mai mult sau mai puţin încifrate, Kentucky Route Zero nu se doreşte a fi o mostră de adventuring clasic, ci o călătorie gonzo, personală, imersivă şi fără pretenţii de cunoaştere a unui adevăr absolut. S-ar putea spune că cei de la Cardboard Computer incearcă marea cu degetul, dar eu prefer să cred în libertatea gândurilor indivizilor aflaţi în spatele zidului de electricitate statică şi în dreptul acestora de a modela universul propriilor concepte, până când joaca (fie ea una de natură criptică) devine o expresie a creativităţii umane, nu doar o transpunere rigidă a realităţilor banale. Denis Dyack, director executiv la Silicon Knights spunea:

„ Cred că jocurile sunt sunt cea mai avansată formă de artă din istoria omenirii. Ele [jocurile] nu doar includ formele tradiţionale de artă, ci le şi împletesc într-un mod unic, interactiv (...)"

„Who'll stop the rain"

Adevărata aventură din KRZ sumarizează tocmai acest proces dificil de contopire. Grafica simbolistă, sau componenta vizuală estetică – în rolul de alma mater a capacităţii transcedentale de care un joc este apt să dea dovadă –, se împleteşte perfect cu muzica făurită din tradiţia Apalaşilor. Rezultatul depăşeşte limitele convenţionalului, aşa cum a făcut-o înainte Ruins, un mai vechi proiect ludic experimental al celor doi creatori indie, stăpâni pe tehnica narativă fantastică. Dacă influenţele bluegrass, folk şi americana sunt motivele principale aflate la baza direcţiei artistice din Kentucky Route Zero, evazivul angrenaj conexant, ce sudează identitatea jocului de naraţiune, trebuie să fie relaţia dintre personajul principal şi lumea fabuloasă pe care o străbate. Actul II continuă natural povestea curierului Conway, însoţit de bătrânul său câine (simbol al înţelepciunii ascunse) şi Shannon (întruchiparea logicii într-o lume magică). Trecuţi dincolo de planul real – deşi prezumţia existenţei unui plan real în limbo-ul KRZ nu poate fi demonstrată –, cei trei sunt purtaţi de fantomatica Rută Zero până la porţile unei Americi absurd-



Conway, Shannon şi simbolul înţelepciunii îmbătrânite.



Un hobo și o orgă.



Binecunoscuta hartă este împânzită cu locații noi, însoțite de descrieri criptice.

birocratice: The Bureau of Reclaimed Spaces. Or, birocrația absurdă este un element lumesc obositor, plasat într-o lume nepământeană. Desfășurată după modelul point-and-click, călătoria lui Conway alternează dialogurile nonsensice cu momente perfect lucide și activități elementare, menite să împingă de la spate desfășurarea „acțiunii". Cam ca deschiderea unei umbrele într-o zi cu ploaie, numai că, odată deschisă, umbrela se transformă într-o cameră cu urși. În Kentucky Route Zero, Biroul Spațiilor Recuperate are în componență o cameră plină ochi cu urși. Urși tăcuți, urși impasibili. Urși. Vedeți, în KRZ, absurdul capătă repede conotații schizoide, oarecum bolnăvicioase, iar atmosfera incomodă se răsfrânge nu doar asupra personajelor jocului, ci și asupra jucătorului. De fapt, Actul II caută intenționat frustrarea ascunsă în tensiunea normalului așezat lângă anormal. Conway e rănit și își târăște piciorul, starea lui agravându-se din clipă în clipă, iar birocrația lentă și drumurile simboliste ondulatorii, alcătuite din unde radio și electricitate statică, nu îmbunătățesc deloc condițiile aventurii. Acaparat obsesiv de simțul datoriei, protagonistul insistă să-și ducă la capăt livrarea de antichități, întâlnind figuri interesante, cum este omul de serviciu/pastorul autoproclamat din clădirea arhivelor. Religia, un pilon central în cultura Apalașilor – și un element de care KRZ nu se ferește, îmbrățișându-i caracterul metodist, caracterizat prin auto-sanctificare și o ardentă trăire spirituală personală –, e privită cu admirație, dar nu devine o cale de salvare din ghearele afecțiunilor fizice omenești. Oricum, cu un scenariu ce poate fi parcurs în mai puțin de două ore, momentele unice din Act II nu merită povestite de-a fir a păr. KRZ a fost de la bun început o experiență intimă, rezervată celor inițiați în tainele feericului american, alcătuit nu din restaurante fast food și metropole cosmopolite, ci din misterul drumurilor uitate, din vagoane-restaurant, case coloniale decrepite și libertatea genuină din notele unui imn bluegrass.

I AM UNIVERSAL

Obișnuiesc să mă joc cu versurile, atunci când timpul și dispoziția îmi permite, dar Kentucky Route Zero mi-a smuls în toiul nopții o încercare de poezie în limba engleză (de dragul spiritului original). Simt că își are locul aici, în contextul acestui articol.

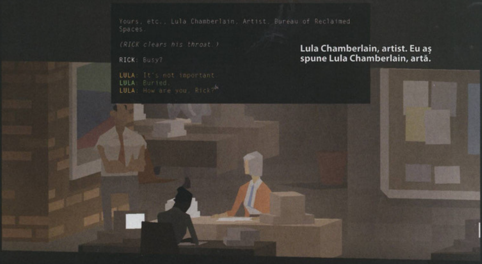
I am something universal
a sunset in the Appalachians
a petrol station abandoned by existence itself
or a powerful ghost car, speeding across an absent highway

Sometimes I like to imagine great stretches of land
covered in orange sunlight
and I spontaneously become an ethereal lake
hidden away from Father Time, the fisherman

Rather often I am nothing more than thirsty dust
– waves of static noise –
laying on the bonnet of a mumbling truck
calmly waiting for the perfect thunderstorm.

„Amazing Grace"

Există o grație maiestuoasă în zborul unui vultur, grație pe care Kentucky Route Zero o amplifică într-unul din cele mai frumoase și memorabile momente întâlnite într-un joc video. Direcția artistică hipnotică, împreună cu muzica lui Ben Babbit și The Bedquilt Ramblers, alcătuiesc un tablou al cărui climax este întruchipat de imaginea unui vultur cu cap alb (bald eagle), veghind peste personajele obosite, confuze. Un înger păzitor, probabil; un arhanghel sălbatic din natură, nicidecum icoana imperialismului. Așa reușește Kentucky Route Zero să transforme America într-un Wonderland abstract. Am parcurs doar primele două episoade din cele cinci planificate de Cardboard Computer, însă m-am simțit transportat dincolo de limitele propriei mele imaginații, prin mecanica unui adventure point-and-click fără puzzle-uri, fără obiective și totalmente lipsit de convenția timpului, căci dialogurile excelent scrise și locațiile fantomatice sunt fibra gameplay-ului. Felicitări, Jake Elliott și Tamas Kemenczy, pentru zugrăvirea unui basm americana, fantasmagoric, nemaivăzut! ▶ **Aidan**



Lula Chamberlain, artist. Eu aș spune Lula Chamberlain, artă.

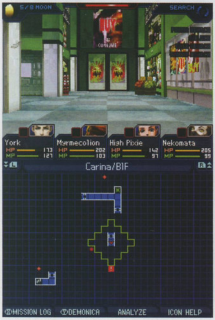
De-a lungul timpului am observat că, de fiecare dată când pofteam la un gen pe care PC-ul și consolele mai „serioase" l-au ignorat în ultimii câțiva ani, sigur găseam un joc de Nintendo DS care să-mi satisfacă nevoia de complexitate și gameplay old-school. Ba o strategie pe ture, ba un RPG japonez ceva mai hardcore, ba un dungeon crawler infernal de greu, ceva reușea să-mi capteze atenția îndeajuns de mult încât să nu aprind PC-ul câteva zile la rând. Cum mă gândesc că nu sunt singurul care mai râvnește din când în când la fructul interzis pe platformele de nouă generație, m-am hotărât subit să vă prezint în acest număr și, probabil, în următoarele, câteva jocuri pentru care cred că merită să investiți într-un DS. Sau, dacă vă lasă buzunarul, într-un 3DS. Cu mențiunea că acesta din urmă este region locked, deci dacă vă bate gândul să fiți oameni cinstiți și să vă cumpărați jocurile, ar trebui să știți că pe o consolă europeană funcționează doar titlurile lansate în Europa, pe o consolă japoneză doar titlurile lansate în Japonia și pe o consolă americană, doar titlurile lansate în Statele Unite și teritoriile adiacente. Așadar, importarea jocurilor nu mai este o soluție. De asemenea, dacă vă mănâncă rău de tot cardul de credit și aveți năstrușnica impresie că un magazin online v-ar putea simplifica viața de client electronic al mileniului trei, aveți mare grijă să nu treceți România ca țară de baștină atunci când vă creați contul. Nu de alta, dar România încă nu se află pe lista țărilor de unde puteți accesa prăvălia online Nintendo. Problema poate fi remediată schimbându-vă temporar domiciliul (pe durata tranzacției) în Marea Britanie. După ce ați selectat Marea Britanie ca țară de origine, ca prin minune, puteți accesa magazinul online. Ca aproape orice magazin online, și e-shop-ul Nintendo este un creuzet financiar magic unde dolarul este transmutat în liră sterlină. Pffft!

Sincer, aș fi dorit să inaugurez rubrica cu un articol măricel despre Shin Megami Tensei IV, un RPG japonez dintr-o serie tare dragă mie, pe care îl aștept de vreo doi ani de zile, dar jocul a apărut de curând doar în Japonia și Statele Unite. Fiindcă nu dețin o consolă 3DS japoneză sau americană, nu pot importa o copie și va trebui să aștept versiunea pentru Europa. Care va fi peste câteva luni sau nu va fi deloc... Așadar, rubrica va fi inaugurată cu Shin Megami Tensei: Strange Journey și va fi dedicată exclusiv jocurilor pentru Nintendo DS. Fără note.



Shin Megami® Tensei Strange Journey™

Shin Megami Tensei este o familie mare. Cu tradiție. Ca fapt divers, doar patru dintre jocurile SMT au fost considerate demne de un număr în coadă. Primele două au fost lansate doar în Japonia, dar un grup dedicat de fani le-a tradus, iar acum le puteți juca liniștiți pe un emulator de Super Nintendo. În engleză. Shin Megami Tensei III, cunoscut americanilor



drept SMT: Nocturne, în timp ce europenii i-au dat un nume și mai sugestiv, SMT: Lucifer's Call, a fost lansat pentru PS2 la nouă ani după SMT II. Probabil v-ați aștepta ca următoarea reîncarnare a zeiței (Shin Megami Tensei s-ar traduce ca True Goddes Reincarnation) să aibă loc pe PS3. Nici pe departe. Al patrulea joc al seriei a fost lansat doar pentru Nintendo 3DS și mă îndoiesc că o să pun mâna pe el prea curând... Bineînțeles, pe lângă aceste patru titluri, fanii seriei au primit aproape două-zeci de spin off-uri care împart același univers cu titlurile principale. Adică seriile Persona, Digital Devil Saga, Devil Survivor, Devil Summoner. După cum observați, un univers dat dracului. Trei dintre aceste spin off-uri (Devil Survivor 1 și 2 și Strange Journey) au poposit și pe Nintendo DS, spre bucuria fanilor navetiști ai seriei. Fiindcă de vreo câteva luni am făcut o fixație pentru dungeon crawlere, vă voi spune câte ceva despre Shin

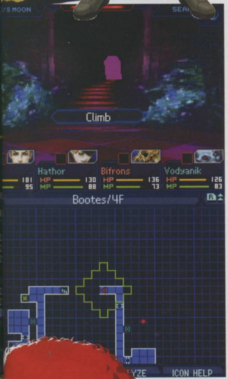




Megami Tensei: Strange Journey.

Pentru cei care nu sunt familiari cu seria SMT, atracțiile principale ale jocurilor MegaTen sunt luptele pe ture, atmosfera superbă și nu în ultimul rând o menajerie impresionată de demoni adunați din toate mitologiile lumii și desenați cu mare pricepere de un individ ușor deranjat (Kazuma Kaneko). Gândiți-vă la un Pokemon postapocaliptic suprarealist cu demoni și vă veți apropia puțin de oferta diabolică a universului SMT. Strange Journey, un RPG pentru care mi-ar trebui vreo șapte guri și șasesuteșaizecișișase de degete ca să-l pot recomanda îndeajuns, este rezultatul colaborării dintre Atlus, părintele seriei, și Lancarse, producătorii lui Etrian Odyssey, și se pare că a preluat ce e mai bun din ambele lumi (SMT și







Etrian). Așadar, avem de-a face cu un dungeon crawler first person (de data aceasta cu automapping perfect) în care explorăm o lume ciudată, ușor suprarealistă, după tipicul SMT, „rezolvăm" (câteodată pașnic, căci majoritatea demonilor pot fi recrutați și/sau



convinși să te lase în pace și, de ce nu, să-ți facă un mic cadou) random encounters, colecționăm demoni și, desigur, îi punem să se bată între ei, căci ce poți face cu 180 de satane augmentate teologic care în mod normal ți-ar bea sângele și ți-ar suge măduva din oase?

Protagonistul este un pușcaș marin „atașat" unui grup de cercetare cu misiunea de a studia o anomalie care riscă să acopere și să transforme toată planeta în ceva nasol. Nimic nou în serie. Un punct comun al majorității jocurilor plasate în universul MegaTen este Apocalipsa, urmată sau precedată de o invazie demonică și așa mai departe. S-a dovedit științific că niciodată nu poți avea prea multă Apocalipsă într-un joc. Odată ajuns în interiorul anomaliei, omușorul pe care îl vom controla pe parcursul întregului joc descoperă o lume ciudată în care demonii zburdă în voie și călăresc după plac legile fizicii și ale metafizicii. Nu durează mult până afli că și ciudații băștinași ai anomaliei, ca orice ființă fie naturală sau supranaturală, pot fi convinși să lupte pentru tine, iar ce urmează după este o plimbare revigorantă de vreo câteva zeci de ore (probabil peste o sută dacă suferi de OCD și TREBUIE SĂ-I EXORCIZEZI PE TOȚI!) printr-un peisaj devastat de supranatural în care la fiecare treizeci de pași te pândește moartea și, uneori, un save point. Pentru a supraviețui ai nevoie de un party ales pe sprânceană și de o cunoaștere cât mai aprofundată a slăbiciunilor „locuitorilor" anomaliei. Și de ceva noroc. Poți arunca în luptă trei demoni (dintr-o „rezervă" de doisprezece, cei care depășesc limita pot fi puși la păstrare în Demon Compendium și pot fi reinvocați la nevoie contra unei sume frumușele în moneda locală, Macca). Demonii cresc în nivel alături de tine și pot căpăta abilități noi. Aproape orice satană întâlnită în joc poate fi recrutată (mai greu sau mai ușor, sau poate cu un strategy guide), dar dacă vrei să-i colecționezi pe toți sau dacă dorești să-ți faci luptele mai ușoare cu vreun diavol împielițat ceva mai potent decât restul găștii, va trebui să apelezi la Demon Fusion, un străvechi procedeu păgân, neaprobat de Biserică, prin care poți combina doi sau mai mulți demoni pentru a obține un mamon cu mai multă smoală-n... vene. Tartorul rezultat din nesfânta fuziune (influențată câteodată și de fazele lunii) poate moșteni skill-uri de la „părinți" sau poate fi ajutat cu anumite esențe demonice pentru un plus de nesfințenie sau în ce altceva se mai măsoară șmecheria la





diavoli. Fiecare încornorat (vorba vine, n-am întâlnit prea mulți cu coarne) are slăbiciunile și punctele lui forte și, după cum spuneam mai sus, va trebui să profiți de ele dacă vrei să ajungi la liman. Căci calea cea mai scurtă către un Game Over prematur și, eventual, un DS spart, este să dai buzna în labirint nepregătit, fără o strategie pe termen lung și cel puțin una de rezervă, și cu un party ales pe criterii estetice în loc să studiezi puțin situația și să-ți adaptezi strategia în funcție de provocările pe care ți le aruncă jocul în față. Bineînțeles, norocul are și el un cuvânt de spus câteodată (de aia se numesc random encounters), și pe alocuri ești cam obligat să recurgi la grinding, dar nu se exagerează. Prea mult. În alte cuvinte, Strange Journey nu este un joc extrem de dificil, ci doar un crawler provocator care, probabil, vă poate ajuta să vă scăpați de câteva obiceiuri proaste. Dacă e cazul, desigur… ▶ **cioLAN**





Acțiune online furioasă, de inspirație Dungeons & Dragons

Chiar dacă rubrica F2P nu are parte întotdeauna de cele mai complexe sau interesante titluri imaginabile, unele jocuri „gratuite" reușesc să îmi capteze atenția pentru o perioadă lungă de timp. Totuși, nu sunt adeptul cheltuielilor în exces, așa că evit investițiile financiare în vanity items, iar imunitatea totală în fața insultelor cu trimiteri directe spre procesul de utilizare al plicului de ceai mă scutește de achiziționarea unor uber-arme pay-to-win. Așadar, pot spune că sunt un tip echilibrat, genul de jucător online aflat undeva la baza ierarhiei, fie că e vorba de un MMOFPS sau un MMORPG. Timpul rămâne singura mea resursă importantă, cea pe care o arunc cu mare băgare de seamă în vortexul aventurilor virtuale, petrecute în compania avatarurilor unor străini mai mult sau mai puțin simpatici. Din acest punct de vedere, Neverwinter este recentul campion din topul personal, absorbindu-mi ore bune în lumea vag inspirată din universul D&D Forgotten Realms. Apoi, creația online a celor de la Cryptic Studios este un RPG perfect valabil, chiar și în lipsa investițiilor suplimentare. Susținut de o comunitate prietenoasă, ușor smintită, jocul devine un surogat perfect pentru Guild Wars 2 ori World of Warcraft (mai ales!), oferind un balans satisfăcător între o experiență singleplayer interesantă și un festin brutal de combat oțelit, alături de alți playeri. La prima vedere, pare că am rezumat deja totalitatea elementelor importante din alcătuirea jocului, dar Neverwinter ascunde mai multe secrete decât pot percepe ochii celor proaspăt sosiți în inima faimosului oraș misterios, căci aici, fiecare erou își poate forja propria aventură fantastică.

Moșteniri D&D

Ansamblul de reguli Dungeons & Dragons operează asemenea unui angrenaj cu roți dințate bine unse, dar care își schimbă în permanență numărul de zimți, în funcție de hazard. Mecanica aruncărilor de zar este un joc al haosului, propice unui sistem de combat așternut pe hârtie, ce se folosește de imaginație pentru a umple



Până și Hawken avea un ecran mai puțin încărcat.

golurile. Dar un joc video online dinamic are nevoie de reguli mult mai energice și categoric mult mai ușor de înțeles. Desigur, fluidizarea excesivă a mecanicii de combat nu este mereu un proces colorat în roz. Ea aduce cu sine limitarea posibilităților tactice îndrăznețe, tipice jocurilor clasice D&D. Cu toate acestea, Neverwinter se rupe subit de moștenirea numelui purtat, alegând o cale relativ ușoară – însă foarte practică –, fără a limita complexitatea efectivă a angrenajului din spatele jocului. Surprinzător, producătorii au lovit cuiul drept în cap, reușind înlocuirea sistemului greoi cu unul foarte apropiat ca feeling de cel întâlnit în titluri precum Diablo – în realitate, o versiune puternic modificată a celui de-al patrulea set de reguli Dungeons & Dragons. Șansa este înlocuită cu tradiționalele atribute, iar zarul 1d12 devine damage curat, „în alb". Ușor de priceput și stăpânit, NVW este unul dintre cele mai prietenoase MMORPG-uri hardcore disponibile în prezent, absorbind rapid jucătorii începători în lumea sa vastă. Creșterea în nivel decurge natural, deloc forțat, evoluția și specializarea eroului permițând cinci roluri diferite pe câmpul de luptă. Momentan, producătorii au inclus șapte rase, fiecare posedând abilități unice. Chiar dacă nu există restricții în ceea ce privește combinația race-class, abilitățile rasiale sunt gândite pentru a augmenta proprietăți specifice unui anumit rol. De exemplu, dwarfii sunt perfecți în postura de tanc, grație rezistențelor pasive la diferite atacuri, pe când half-elf-ului îi șade fantastic în poziția de healer. Specializarea pe una din cele trei ramuri de talente este posibilă numai după nivelul 10, îmbunătățind aspectul tactic al jocului. Cât despre leveling, experiența câștigată din completarea questelor vine în cantități considerabile și elimină parțial (poate chiar total) necesitatea grinding-ului anost. Cei de la Cryptic au așezat aventura fantasy în centrul MMO-ului: adio plictiselii teribile survenite după ore bune de așteptare a unui spawn sau la coada unei instanțe! Neverwinter își concentrează atenția pe questing și role-playing, turnând conținut în cascadă. Ce-i drept, campania principală suferă de câteva probleme la capitolul storytelling, introducerea în poveste fiind mult prea bruscă, oarecum necioplită. E de ajuns să clipești lung pentru a rata trei sferturi din intrigă, cu toate că aș putea număra pe degetele de la o mână MMORPG-urile înzestrate cu campanii realmente memorabile, demne de urmărit. Goana după loot este, de cele mai multe ori, singura motivație necesară. Drop-ul este variat, însă numai din punct de vedere al bonusurilor oferite – o alegere cel puțin interesantă din partea producătorilor. În scurta mea carieră de dwarfiță Guardian Fighter, singurele arme principale au fost spadele lungi și scuturile, folosite pentru protecție, într-un sistem de combat extrem de dinamic și spectaculos. Estetic, eroul se schimbă relativ puțin până la nivelul maxim (60), dar armurile de top arată demențial, în special cele cumpărate cu bani reali, prin microtranzacții. După cum spuneam mai devreme, NVW nu atentează la portofel în mod ostentativ, deși cine își dorește un mount epic zburdalnic sau niscai echipament cu litere scrise într-un mov strălucitor trebuie să investească în ZEN, moneda jocului.



O dwarfiță n00bilicious și minionul ei umflat.



Ne dăm talente, că avem cu ce!

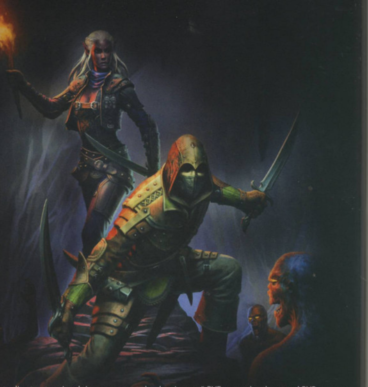


COMBAAAAAAAAAAAAT!



E timp și pentru combat!

Spre deosebire de alte titluri asemănătoare, combat-ul din Neverwinter utilizează un sistem în timp real, bazat pe comenzi directe, precise – radical diferit față de mecanicile rigide clasice, axate în general pe auto-attack-ul întrerupt sporadic de utilizarea abilităților speciale. Prin distanțarea de senzația unui RTS (unde un clic comandă o acțiune automatizată) și apropierea simțitoare de dinamismul unui action pur-sânge, NVW aduce



lupta în mâinile jucătorului. Puține RPG-uri reproduc atât de fidel senzația unei lovituri de sabie, aruncarea unei sfere magice sau blocarea unei săgeți cu scutul din dotare. Utilizarea talentelor este integrată armonios în mecanica de combat, o găselniță interesantă fiind așa numitele Daily Powers. Mai precis, fiecare clasă posedă o abilitate unică, utilizabilă numai după o serie de lovituri



Valindra, antagonista principală, și un Dracolich albastru.

reușite. Adesea, folosirea unei Daily Power poate schimba radical sorții luptei și, credeți-mă, veți avea nevoie foarte des de orice ajutor imaginabil în instanțele lungi sau skirmish-urile brutale.

Age of NVW

Cryptic se laudă cu o experiență multiplayer apropiată ca intensitate epică de Oblivion sau Dragon Age, cu toate că povestea nu decurge nici pe departe la fel de natural. Aventura începe la porțile metropolei Neverwinter, într-o perioadă de criză politică și socială, după moartea ultimului Lord. Năpădit de nemorții conduși de Regina Lich Valindra, bandiți, orci, rebeli, elementali gigantici și dezastre naturale, orașul se află în pragul colapsului total. Nu mi-am putut stăpâni un fior la auzul unor nume clasice precum Drizzt Do'Urden ori în fața nenumăratelor detalii minuscule, ce surprind atât de bine esența francizei Dungeons & Dragons. Pe deasupra, povestea este inspirată subtil de R.A. Salvatore, prin nuvela Gauntlgrym. Veți avea de înfruntat o mulțime de lighioane în districtele și împrejurimile Neverwinter-ului, din peșteri și cimitire până pe crestele munților. Toate aceste elemente subliniază atenția și grija pentru amănuntele importante din structura jocului – așa cum este influența patronajului unui zeu asupra evoluției eroului –, amănunte constructoare ale atmosferei 100% fantasy. Însă cel mai grozav feature este reprezentat de posibilitatea creării propriilor queste și aventuri – un fel de module generate de useri, asemănătoare cu cele din primul Neverwinter Nights. Oricine își poate materializa ideile, folosind uneltele puse la dispoziție in-game, fără bătăi prea mari de cap, cele mai bune module fiind apoi evaluate de comunitate și promovate în meniul principal. Or, cum lipsa repetitivității este un plus considerabil pentru orice MMORPG, un sistem practic de crafting și meserii adaugă un scop suplimentar explorării fiecărei temnițe întâlnite, multe dintre ingredientele necesare găsindu-se în adâncuri. O „disecție" amănunțită a tuturor activităților posibile în NVW ar înghiți zeci de pagini, așa că țin să amintesc, încă o dată, caracterul gratuit al creației celor de la Cryptic Studios și succesul apreciabil, dobândit din faza beta. Din fericire, comunitatea de jucători ia foarte în serios cutumele interacțiunii de tip roleplaying, indiferent că este vorba de o instanță PVE sau un battleground PVP, respectând cu sfințenie valorile elitei D&D. Neverwinter se încadrează în familia titlurilor cert mai bune decât suma componentelor constitutive, punctând bine atât la capitolul realizare tehnică, cât și pe scara calității gameplay-ului. Amestecul de elemente împrumutate din mecanica unor producții MMO cu tradiție (vezi WoW sau Guild Wars), cuplat cu inovații interesante și un sistem de combat genial nu putea avea alt deznodământ. Nici măcar în Faerun. ▶ **Aidan**





VERDICT LEVEL

+
- posibilitatea realizării propriilor aventuri
- combat inspirat, dinamic
- originile Dungeons &Dragons se fac simțite la tot pasul

–
- Story interesant, dar foarte prost scos în evidență
- Echipament lipsit de varietate

PE SCURT
Neverwinter este un MMORPG gratuit exemplar, lipsit de probleme majore și cu o amtosferă fantasy unică. Pentru jocul celor de la Cryptic Studios, viitorul sună foarte bine.

7.7

Gen MMORPG **Producător** Cryptic Studios **Distribuitor** Perfect World
Ofertant Perfect World **Online** nw.perfectworld.com

CERINȚE MINIME
Procesor Dual Core 1.8 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** AMD HD5670

ALTERNATIVA D&D ONLINE
Mai vechi, mai morocănos și mai loial tradiției, Dungeons & Dragons Online este o alternativă gratuită perfectă pentru cei care vor un side dish lângă Neverwinter.



The Peacekeeper

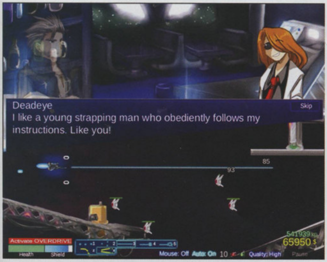
a10.com/action-games/peacekeeper

Câteodată sunt consternat de cât de mult talent au unii oameni. Peacekeeper este un joc atât de simplu, încât nu ar fi trebuit să prindă revista. Tot ce ai de făcut este să te miști sus-jos, într-un șanț, pentru a te feri de gloanțe, și să tragi în inamicii care intră în ecran. Dar, „mici" detalii – precum faptul că în momentul în care nu întreprinzi nicio acțiune pacificatorul se pitulează în tranșee, varietatea inamicilor, glumele și dialogul („Știi că poți să tragi și în alte direcții, nu? Nu doar drept!", îi spune soldatul plasmă celui laser. „Lasă-mă în pace, am probleme!"), upgrade-urile, strategiile din ce în ce mai complexe pe care trebuie să le adopți în caz că vrei să reziști dușmanilor din ce în ce mai numeroși, bătăliile cu boșii, sunetele demente și așa mai departe – transformă acest titlu într-unul de milioane. Dependență? Acută! Recomandări? Multiple – mă simt ca un distribuitor de droguri –, pentru acasă însă, sunetul contează prea mult și nu merită măcelărit în deplasare.

RPG Shooter: Starwish

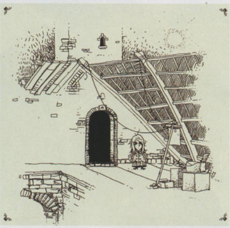
kongregate.com/games/xdanond/rpg-shooter-starwish

Starwish este exemplul perfect de cum să combini mai multe genuri de joc în același pachet interesant. La început pare un simplu side scrolling shoot-em-up. Tu, într-o navă micuță, faci cărare printre zecile de inamici care nu se mai învață minte odată și te tot întâmpină de la dreapta la stânga. Unii cu pâine și sare, în timp ce alții – ce-or avea cu tine? – încearcă să te scuipe. Ranchiunos, nu întorci celălalt obraz și îi trimiți pe celălalt tărâm. După boss-ul mai mult sau mai puțin plictisitor de la sfârșitul nivelului, revii pe nava mamă, unde uiți de tot și începi să derulezi o nuvelă vizuală, cu dating sim, simplificat, încorporat. Sfat? Nu-l porniți dacă nu vă plac poveștile. De cele mai multe ori, o să vă ia mai mult timp să parcurgeți textele și dialogurile decât să dați de pământ cu inamicii. După ce storyline-ul și-a făcut de cap, constatați că jocul e și RPG. Îmbunătățiri aduse navetei? Da' cum! Bombe? Sigur, dacă încap, nu zic nu. LeveL UP? Logic, că și-așa ne doare că mai sunt puține pagini până la sfârșit.

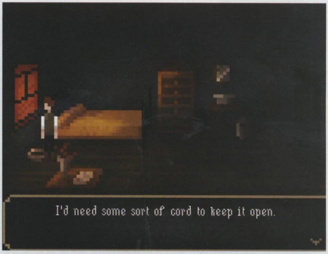


Daymare Cat

pastelportal.com/daymare_town



Mă lamentam cu ceva timp în urmă cum că de ce nu există mai multe mini-adventure-uri. Lucrurile încep să se schimbe încet-încet, dar presupun că artiștii grafici au în continuare lucruri mai bune de făcut. Mateusz Skutnik „nu are". Și mă bucur. Pentru că jocurile lui arată demențial. Dacă vreți să trageți un ochi în spatele cortinei, vă invit aici: www.pastelportal.com, unde Mr. Skutnik dezvăluie câteva dintre tehnicile folosite în propriile creații. Vă mai recomand și pastilele tip Escape the Room din seria Submachine, dar și restul de jocuri Daymare. Majoritatea titlurilor lui sunt Point and Click-uri „clasice", dar Cat mi-a atras atenția pentru că reușește să combine platforming-ul cu aventura într-un mod care-mi aduce aminte de Dizzy. Povestea nu este nici pe departe la fel de complexă, dar lumea întortocheată în care te găsești, grafica și muzica reușesc să te țină acolo. Hint? Ca să porniți jocul, dați clic pe a patra poză. De mult nu am mai văzut un site atât de aburitor.

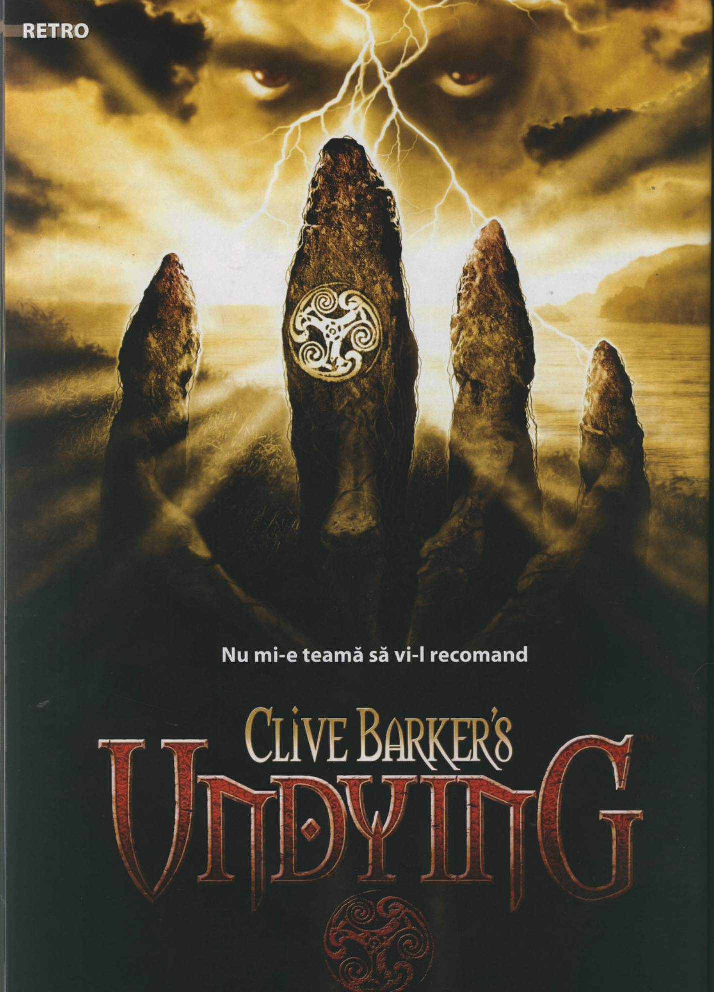


The Last Door

thelastdoor.com

Kickstarter îmi pare că se potrivește mai bine cu proiectele de dimensiuni mici decât cu cele de anvergură. Când vrei prea mult de la viață, complicațiile și extracheltuielile nu vor înceta să apară. Până și profesioniști ca Tim Schafer au pățit-o. Când proiectul este însă mic, cum e și cel de față, îți va fi mult mai ușor să-l duci la capăt și să faci pe toată lumea fericită. The Game Kitchen au cerut 3852 lire sterline (oare cum au ajuns la suma asta?) pentru a crea prima parte a acestui adventure horror clasic episodic. Pentru că nu sunt chiar niște nimeni, iar ideea părea interesantă, 285 de oameni le-au dat 4690 de lire și i-au trimis la treabă. Toți cei care au donat peste 5 au putut să joace prima parte cu două luni înainte ca jocul să devină gratuit. Apoi, cu banii câștigați în acele două luni, echipa a început să lucreze la a doua parte a aventurii. Îmi place sistemul. Vrei să îi ajuți și să joci următorul episod mai repede, donează ceva. Nu ai bani sau nu ești sigur, așteaptă două luni și episodul devine gratuit. Cum? A apărut deja capitolul doi? Pa, pa, pa, pa, pa!

ncv



Nu mi-e teamă să vi-l recomand

Clive Barker's Undying



Holul grandios al conacului Covenant.



Frații și surorile Covenant – aparențele înșală...


Lizbeth – fără aparențe.

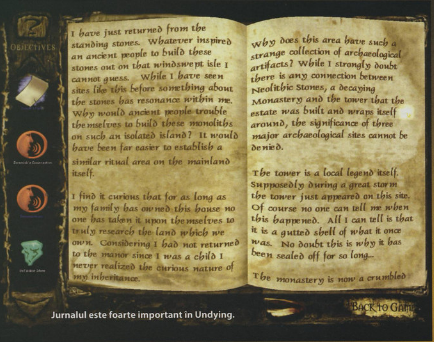
Undying este un joc horror, la a cărui producție a participat activ și aproximativ extensiv Clive Barker, cunoscut și recunoscut autor de scrieri ce aparțin aceluiași gen. Și de la bun început trebuie să vă spun că nu am citit nici una din emisiile beletristice ale acestui individ, deoarece nu suport genul horror în film și literatură. Sincer, mi-ajung și chiar îmi prisosesc ororile nemărginitei prostii și a incomensurabilei răutăți omenești, de care am parte zilnic, încă de cînd m-am născut. Sînt, deja, atît de obosit și iritat de simpla oroare a faptului de a observa, de a simți și a gîndi în această Lume, încît m-am sictirit din fașă de oroarea colportată în pagini de carte sau pe ecran cinematografic. Asta ca să nu mai vorbesc de faptul că toate ororile astea mi s-au părut cusute cu ață albă, însăilate din prefabricate, niște făcături, artificialități de doi bani. Întotdeauna am simțit că a consuma o carte/film horror echivalează cu a citi noaptea, în pădure, despre felul în care un vîrcolac monstruos o dezmembrează pe frumoasa Clotilda Brennenstern, în timp ce, în exact același moment, cortul în care stai este sfîșiat de un urs grizzly înfometat pe bune. I mean, f*ck it, nu doar că nu-mi trebuie supliment de orori manufacturate, dar acestea au și „darul" (sau menirea?...) de a-mi distrage atenția de la oroarea care dă peste mine, peste tine, peste știu eu cine, taman în acest moment, repetititiv și frenetic, încă de la Facerea Lumii incoace.

Mă rog, aversiunea mea fața de genul horror nu mi-a cauzat nici un fel de disconfort în viața profesională, deoarece nu sînt critic literar sau de film. Iar faptul că am ocolit cu antipatie titluri de gen Silent Hill/Resident Evil încă nu m-a făcut complet indezirabil în redacția Level – deși unii mă privesc ca pe o ciudățenie insectivoră... Din fericire, m-am răscumpărat în fața celor care mă considerau deja o măsea stricată într-un colectiv de iubitori ai horror-ului, prin pasiunea pentru seriile Penumbra/Amnesia și F.E.A.R., la care se adaugă Sanitarium, Dark Seed și Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth. Și da, îmi place și seria Quake (inclusiv pînă la a patra sa iterație), dar nu o consider horror. Și da, îmi place H. P. Lovecraft, dar nici pe el nu îl consider ca fiind un autor de horror, ci un vizionar pe bune.

L.E. Seria Thief poate fi bănuită de horror. Din fericire, bănuiala aceasta este nu doar justificată, ci și lacunară.

Pînă la urmă, am reușit să găsesc în universul jocurilor titluri de oroare care să mă atragă. Puține, e drept, dar cît de mișto. Iar Undying este unul din cele mai faine ever. Atît de bun, încît m-a împins să scriu editorialul – „Remember" – în numărul din martie 2011 al revistei noastre. Vi-l recomand spre lectură, deoarece dezvăluie felul în care am putut percepe și asimila elementul horror – mai degrabă printr-o rezonanță gotic romantică, decît prin altceva.

Așa se face că, odată ajuns (în sfîrșit!...) în colecția de giuvaeruri disponibile pe Good Old Games, Undying s-a cerut cu visceralitate evocat în secțiunea noastră de retrouri.

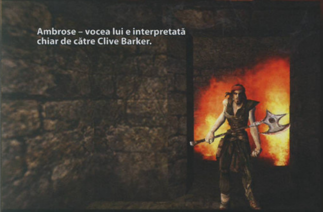


Jurnalul este foarte important în Undying.

Cel bun și cel blestemat

La inceputul anilor '20, Patrick Galloway primește un mesaj îngrijorător de la prietenul său Jeremiah Covenant. Acesta este într-o stare tot mai proastă a sănătății, posibil fatală, iar cauza pare să fie un blestem ciudat ce urmărește pe membrii familiei sale. Patrick este chiar omul capabil să dezlege astfel de mistere, fiind un cunoscător al celor oculte, al fenomenelor inexplicabile prin mijloacele științei. Acesta este și motivul pentru care a fost membru al unor trupe speciale în timpul Primului Război Mondial, destinate a face față toc-





Ambrose – vocea lui e interpretată chiar de către Clive Barker.



Aaron – departe de normalitate.

mai inamicilor care nu se foloseau atît de gloanțe și praf de pușcă, cît de vrăji și blesteme. Iar participarea sa la Marele Război aduce și al doilea motiv pentru care Patrick este persoana potrivită pentru a-l ajuta pe Jeremiah Covenant: îi datorează acestuia viața, salvată în împrejurări stranii, în confruntarea cu un șaman ce folosea o piatră înzestrată cu puteri magice formidabile.

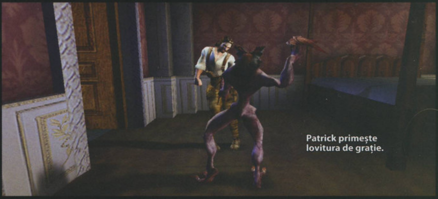
Loialitatea față de Jeremiah îl aduce pe Patrick la conacul acestuia, numai bine pentru a se trezi implicat într-un conflict de dimensiuni transcendentale și proporții metafizice, stîrnit între membrii familiei, unii încă vii, alții morți, dar nu tocmai de-a binelea.Totul pare să fi pornit de la un eveniment petrecut în copilăria lui Jeremiah, undeva, la niște străvechi stînci sculptate, pe o insulă pustie, în zona de coastă din apropierea conacului Covenant. O carte sustrasă din biblioteca ocultă a tatălui îl inspiră pe Jeremiah la un fel de ritual, iar un mormînt aflat la picioarele neobișnuitelor stînci pare să aibă un rol esențial în cele ce se vor întîmpla cu frații săi Ambrose și Aaron și cu surorile sale Lizbeth și Bethany, participanți inocenți la ceremonia cu pricina.

Un rău abisal, fără de nume, pare să fi fost trezit cu acel prilej. Iar răul pare să nu aibă odihnă, cuprinzînd suflete pînă atunci curate și transformîndu-le în lăcașe ale viciilor maladive și patimilor ucigătoare. Frați și surori se întorc unii împotriva celorlalți și a propriilor părinți, moartea împuținează familia, pînă în ziua în care numai Jeremiah pare să mai fi rămas în viață dintre ai săi. În acel moment, din conacul său de la malul mării, ultimul Covenant își trimite mesajul disperat către prietenul care îi datorează viața – irlandezul Patrick Galloway.

Detectiv în astral

Odată ajuns la conacul Covenant, Patrick are o conversație deloc liniștitoare cu prietenul său. Devine tot mai clar faptul că forțele implicate în decăderea familiei nu sînt din această lume și că este nevoie de o investigație a motivelor morții sau dispariției membrilor acesteia. Așa se face că Patrick începe să umble prin conac, întrebînd slujitorii despre diversele evenimente stranii care au avut loc recent, dar și din trecutul mai îndepărtat, în strădania de a recompune istoria fiecărui membru al familiei – direcție în care ajută atît documente găsite pe ici, pe colo, dar și capacitatea supranaturală a lui Patrick de a avea viziuni ale trecutului.

Această aptitudine magică este numită în joc „scrye" și îi oferă eroului posibilitatea de a vedea și/sau de a



Patrick primește lovitura de grație.



Sondînd trecutul cu vraja „Scrye".



auzi scene din trecut, dar și de a percepe natura secundă a unor obiecte, semnificația lor ascunsă – cum este cazul cu un tablou de familie în care exercitarea scrye îl ajută pe irlandez să vadă fețele adevărate ale personajelor reprezentate, monstruosul din profunzimile trupurilor și sufletelor acestora.

Ei bine, plimbarea investigativă prin conacul Covenant m-a pus, de la bun începutul, de fapt, mai corect este să spun „de la sinistru începutul" jocului, în contact cu unul din cei mai formidabili oponenți de care am avut parte pînă acum într-un joc video.

Howler

Înzestrat cu gheare imense cu care este capabil să sape lejer în tine, ba chiar și să te decapiteze, howler-ul este un fel de vîrcolac, o creatură între lup și maimuță antropoidă, a cărei caracteristică principală, după care o recunoști de departe, este urletul. Care urlet este crîncen, foarte bine realizat, mai ales că producătorul a reușit să îl facă să nu pară emis nici de un lup, nici de o primată. E undeva, între, original și de neasemuit cu ceva real, din natură, motiv pentru care are un impact psihologic cu atît mai mare – nu știi de unde să îl iei, însă ceva îți spune că va veni să te ia el pe tine.

Urletul, atît am apucat să aud odată ce mi-am început căutările în conacul Covenant. După urlet a apărut ceva care sălta ciudat, în timp ce se apropia de mine aparent atît de încet, încît atacul său fulgerător m-a găsit complet nepregătit. Vă spun, ăsta este primul tău oponent în Undying, iar, la prima jucare a acestui titlu, întîlnirea dintîi cu howler-ul s-a petrecut ca prin vis pentru mine. Un vis urît, în care eu nu știam ce m-a lovit și priveam cum acel ceva tocmai mă eviscera, într-o frumos realizată scenă scriptată ce prezenta lovitura de grație pe care o primeam de la howler.

De altfel, cînd personajul tău moare, există diverse astfel de cutscene-uri personalizate pentru fiecare tip din oponenții care îți vin de hac. Funny thing: nu poți întrerupe aceste scene, ceea ce adaugă la frustrarea de a fi ucis de nămeteniile din Undying – asta fără a mai pune la socoteală și insultele pe care oponenții umani biruitori le adresează cadavrului tău aflat în plină cădere.

Howler-ul vine către tine în salturi. Dar salturile acestea nu sînt „regulate", sînt ba mai lungi, ba mai scurte, ba mai înalte, ba mai joase. Problema este că howler-ul este o creatură puternică, nu cade de la primul glonte, nici de la al doilea. Ideal este să îl ucizi înainte să ajungă



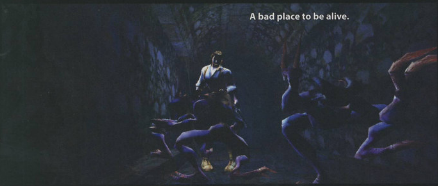
Catacombe și scheleți.



Dual wielding în confruntarea cu un howler. Tocmai am fost lovit și nu îl pot viza.

la tine, iar pentru asta trebuie să îl faci din headshoturi – atenție, unul singur nu ajunge!... Este foarte greu însă, tocmai datorită mișcărilor sale neregulate, să anticipezi traiectoria unui howler astfel încît să-l împuști în cap. Iar situația în care apuci să îți pui problema asta e una fericită, deoarece înseamnă că howler-ul este suficient de departe cît să mai ai timp să te gîndești la un headshot. De multe ori, creatura cu pricina este aproape, la înghesuială, într-un spațiu îngust, în care te surprinde – inclusiv prin număr. Da, da, după ce că este a dracului, se poate să mai vină și cu unul-doi tovarăși de howler-eală, care stăteau lipiți de tavanul incintei în care tocmai ai intrat, și nici măcar nu ai apucat să îi vezi pînă nu ți-au că-


Conversînd cu o servitoare.


A bad place to be alive.

zut în cap. Însă, nu doar numărul agravează situațiile de luptă cu acești oponenți, ci și calitatea lor. Howler-ii sînt cam de trei categorii, una mai agresivă și mai rezistentă decît cealaltă. Iar cînd dai peste vreo doi-trei din ăia mai ai dracului, zis pe românește: ai pus-o.

Corp la corp

Undying prezintă o particularitate cînd este vorba de lupta corp la corp cu howler-ii. Atunci cînd ești lovit, corpul tău se răsucește, privirea ta nu mai vizează oponentul, ci este literalmente aruncată în părți, așa cum este firesc la primirea unei lovituri foarte puternice. După cîteva fracțiuni de secundă în care nu mai poți controla direcția către care vizezi cu mausul, îți revii și trebuie să găsești cît mai repede unde se află howler-ul cu care te bați, pentru a putea să-l lovești, la rîndul tău. Timpul este prețios însă în lupta corp la corp cu un howler, așa că secundele pierdute cînd ești lovit scad drastic șansele tale de a scăpa viu, cu atît mai mult dacă ești atacat simultan de doi sau trei howler-i. De aici apare necesitatea de a „dansa" cu talent și prezență de spirit la apropierea unui asemena oponent, astfel încît să poți eschiva în fața loviturilor sale devastatoare.

O voi mai spune încă o dată, dacă nu era clar pentru voi deja: howler-ul este cel mai bine realizat oponent din toate jocurile pe care le-am parcurs pînă acum. Este adevărat că skaarj din Unreal nu sînt nici ei departe la melee, dar fără simularea efectului loviturilor asupra direcției de vizare a personajului pe care îl controlezi. Și da, lupta corp la corp este foarte bine realizată și în titluri precum Drakan: Order of the Flame, Arx Fatalis, Dark Messiah of Might and Magic și Die by the Sword, dar, și în aceste cazuri, simularea efectului loviturilor pe care le primești de la oponenți este net superioară în Undying.

În general, în shootere, cînd ești lovit cu proiectile sau corp la corp, efectul este doar cantitativ – îți scade sănătatea și/sau stamina – nu și calitativ, loviturile nu îți afectează capacitatea de luptă, cadența și forța propriilor atacuri ori direcția de vizare. Sub acest aspect, Undying oferă o experiență mai apropiată de adevărul luptei, mai provocatoare, aducînd o imersiune sporită.

Și, dacă este să o spunem pe a dreaptă, și oroarea beneficiază de pe urma amenințării crescute pe care o prezintă howler-ii. Urletul lor te sperie cu adevărat, pentru că știi ce urmează – și scena „automată", care nu poate fi întreruptă, ce prezintă felul în care mori de gheara howler-ului, este de natură a spori groaza, frustrarea, adrenalina ce însoțesc confruntările cu aceste creaturi. Nu de puține ori mi s-a întîmplat literalmente să sar în sus la auzul urletului unui howler, iar prietenii mi-au povestit și ei de situații similare – unul din ei chiar a căzut de pe scaun la întîlnirea cu un howler care l-a surprins. Da, Undying îți face chestii d-astea...

Ca niște boși

Dar howler-ul nu este singurul oponent al cărui atac te afectează nu doar cantitativ, la „bara de sănătate", ci și calitativ. Mai este o creatură stranie în Undying, numită Sil Lith, care te lovește cu o rază ce îți afectează rațiunea – perspectiva vizuală devine puternic distorsionată, iar acțiunile tale sînt întîrziate. Creatura numită Scarrow aruncă asupra ta un venin care îți încețoșează privirea, pe lîngă faptul că este aproape imposibil de evitat și îți ia și din sănătate. Scarrow-ul te poate păcăli, dîndu-ți impresia că a murit și a dispărut, dar, de fapt, intră în podea, reapărînd chiar lîngă tine, pentru a-ți aplica lovitura de grație. Alți oponenți zboară, unii foarte rapid, cu atacuri fulgerătoare de pe flancuri sau din spate. Din cei care zboară, unii magicieni au atacuri explozive extrem de puternice, de la distanță, fiind la rîndul lor greu de doborît.

În general însă, fiecare oponent care dă impresia de invincibilitate are o slăbiciune, există un atac sau o combinație de atacuri cu care îi poți veni de hac elegant, iar descoperirea acestora face parte din frumusețea experienței de joc, motiv pentru care eu nu vă voi da nici un sfat și vă voi recomanda să nici nu căutați pe net felul în care vă puteți optimiza stilul de luptă personalizat pe diverșii oponenți. Descoperiți singuri, prin propria experiență și gîndire – unele tactici de luptă sînt logice –, cum trebuie să reacționați în fața atacurilor oponenților din Undying și veți avea parte de o experiență de joc unică, cum puține alte titluri vă pot oferi. Ba, mai mult, vă recomand să jucați „din prima" Undying pe nivelul maxim de dificultate. It will be fun!...

Iar dacă asta nu era deja de ajuns, aflați că la finalul fiecărui mare capitol din joc se află un boss, iar acesta este foarte interesant, presupunînd descoperirea metodei specifice prin care poate fi înfrînt. Boșii din Undying sînt bine gîndiți și realizați, atît sub aspect tactic și al AI-ului, cît și al unei uluitoare îmbinări cu povestea și atmosfera generală a jocului, în care intră foarte natural, potrivit cu abilitățile, destinul tragic și ambițiile întunecate specifice personajului pe care îl reprezintă. Da, boșii din Undying sînt membrii familiei Covenant și încă cîțiva pe deasupra – mari reușite ale acestui titlu.





Caft călugăresc.



Oneiros – un tărîm coşmaresc. Excelent realizat.

Action

Ca shooter, Undying face parte din categoria action. Din nefericire, în ultimii ani ne-am obişnuit ca „action" să desemneze un titlu deloc dificil, în care aspectul de simulare lipseşte, iar caracteristica de bază a gameplayului este felul mulţumitor pentru viscerele utilizatorului în care sînt ucise mormane întregi de oponenţi a căror calitate unică este aceea că mor în feluri variate, imaginate spre satisfacţia sporită a celui care a marcat banul ca să se joace.

Well, Undying aparţine unei epoci în care action înseamnă exact asta, acţiune, iar faptul că aspectele de simulare nu au nici o greutate în gameplay nu înseamnă absolut deloc că jocul nu este cu adevărat dificil, ba chiar, vorba englezului, pe alocuri de-a dreptul „punishing". Încă o dată o spun, dacă vreţi să vă bucuraţi la maximum de acest aspect al jocului, reglaţi-i dificultatea pe nivelul cel mai ridicat, încă de la prima parcurgere a acestui titlu, pentru că merită.

Ca shooter, Undying nu sparge barierele inovaţiei în domeniu, dar oferă cîteva arme „clasice" (pistol, shotgun, cocktail Molotov, aruncător de suliţe cu funcţie de puşcă cu lunetă) alături de care sînt altele, neconvenţionale, ba chiar de-a dreptul magice – un tun tibetan, o seceră celtică misterioasă, o armă phoenix – care aduc atît diversitatea necesară, cît şi posibilitatea abordării tactice aparte a anumitor oponenţi ce sînt prea puţin sensibili la gloanţe, fie acestea şi de argint (da, există şi astfel de proiectile în joc, alături de cartuşele incendiare pentru puşcă...).

Mai mult decît shooter

Din fericire, există şi alte dotări ale eroului nostru, iar acestea trec jocul dincolo de shooter, pe teritoriul unui rudiment RPG. Este vorba despre magie, pe care Patrick Galloway o poate folosi după ce găseşte pe parcursul jocului suluri ce au înscrise pe ele diverse vrăji. În total, acestea sînt în număr de opt, intrînd în trei mari categorii: ofensive, defensive şi utilitare. Nu voi insista asupra lor, ci voi detalia mecanismul de dezvoltare (/upgrade) al acestora, deoarece mi se pare important prin RPG-izarea pe care o aduce acestui titlu, şi care face foarte mult bine experienţei generale de joc şi motivaţiei de a merge mai departe, dublată de recompensă.

Patrick Galloway poate folosi vrăji, dar acestea consumă „mana", după cum este clasic. Eroul poate găsi sticluţe cu poţiuni ce măresc permanent nivelul maxim de mana disponibilă, dar şi desenele unor tatuaje magice care cresc viteza cu care mana este regenerată. Mai mult decît atît, fiecare vrajă poate fi perfecţionată, prin upgrade-ul ei cu pînă la cinci amplificatoare magice, ce pot fi găsite din loc în loc în joc. În general, amplificarea unei vrăji o face mai eficientă, adică mai puţin consumatoare de mana, şi mai puternică, concentrată şi de mai lungă distanţă la vrăjile de atac. La cele defensive, eficienţa înseamnă timpi mai lungi de manifestare şi rezistenţă crescută la atacuri. Irlandezul nostru poate face dual wielding, armele de foc pot fi folosite simultan cu vrăjile, iar asta aduce frumoase combinaţii în panoplia de posibilităţi tactice, deşi, poate, în a doua jumătate a jocului, te face un pic prea puternic.

Poţiunile care cresc nivelul de sănătate, de mana, tatuajele magice, amplificatoarele magice, toate acestea se găsesc ori în zone secrete, ori în părţi ale nivelurilor în care obţinerea lor presupune o confruntare mai serioasă şi/sau rezolvarea unui mini puzzle şi/sau parcurgerea unei secţiuni de platforming.



Howler-i. Duri.



Da, Undying oferă cîteva puzzle-uri minore. Dar şi mai important este elementul de platforming ce condimentează nivelurile din loc în loc, nu foarte des, cît să devină repetitiv, şi mai ales deloc uşor, cît să devină plictisitor. Zonele de platformă sînt foarte bine implementate, în aşa fel încît să introducă varietate exact în momentul în care jocul are nevoie de ceva care să schimbe gameplay-ul. De altfel, şi elementele de RPG, anume artefactele

necesare pentru a face upgrade aptitudinilor magice, sînt inspirat împrăştiate pe parcursul jocului, în aşa fel încît să fie o recompensă venită la momentul psihologic potrivit, dar şi în bună proporţionalitate cu creşterea treptată a dificultăţii jocului, pe care îl păstrează echilibrat.

Privite în ansamblu, în îmbinarea lor, componentele de RPG şi platformă din Undying, piperate niţel cu puzzle-uri, sînt un exemplu clasic de „aşa da!" în designul unui joc. Vă spun sincer, nu există parcurgere a acestui titlu (şi asta mi se întîmplă cam o dată la doi ani) în care să nu admir proporţiile aproape perfecte în care au fost introduse elementele de RPG/platformer/puzzle în Undying, în aşa fel încît nu fac altceva decît să potenţeze dinamica jocului, acţiunea, imersiunea, diversitatea, atmosfera. Şi de fiecare dată cuvîntul „capodoperă" îmi scapă aproape inconştient de pe limbă, pe ici, pe colo, unde entuziasmul meu devine greu de stăpînit.



O intrare spectaculoasă pe covorul roşu. De sînge.

Oroare?

După destul de multe parcurgeri ale acestui titlu, nu am reuşit, încă, să mi-l reprezint satisfăcător ca fiind unul horror. Singurul fel în care am putut, cît de cît, asimila acest concept, atît în materia jocului, cît şi în trăirile pe care mi le inspiră, poate fi exprimat destul de ciudat: „În Undying, oroarea este apendicele inflamat al romantismului".

Mă rog, în ce priveşte povestea, nu m-aş hazarda la a afirma că aceasta este tocmai romantică. Trăirile intense, predestinarea tragică, păcatul, conflictele între membrii aceleiaşi familii, paricidul şi fratricidul, loialitatea dusă pînă la sacrificiul de sine, toate acestea duc mai degrabă către clasicism. De asemenea, felul în care sînt exploatate în story elementele oculte mă duce cu gîndul mai degrabă către postromantism – situaţiile sînt „agravate" mult dincolo de poveştile cu spirite/fantome specifice romanului gotic, atît ca nivel al detaliului, cît şi ca încadrare istorică în curentele europene ale „neomagiei" de la sfîrşitul secolului al XIX-lea şi începutul secolului XX, încadrare înfăptuită cu o vădită dorinţă de obţinere a veridicităţii.

Romantic, pînă la urmă, Undying este prin cadre. Conacul, o capelă, cimitirul, ruinele unei mănăstiri, o insuliţă pustie adăpostind taina unor menhire străvechi, văile înierbate ale Irlandei, faleze la malul mării, catacombe, donjoane, caverne, un coridor cu ferestre ale căror draperii sînt unduite de vînt, dar şi arhitectura delirantă a unui tărîm imaginar, toate acestea trec dincolo de capacitatea de cuprindere a termenului „roman gotic", intrînd pe domeniul de trăire specific romantismului.



Într-o zonă secretă – poţiune permanentă de sănătate şi amplificator pentru vrăji.

Iar asta transpare din atenţia şi intenţia obsesive ale creatorilor jocului de a construi cadre vizuale expresive, ba chiar artistice, de neuitat. Folosind la maximum mijloacele deloc bogate, dar nici sărace, ale primului engine Unreal (cu care este realizat Undying), producătorii au creat obiective ce se cer fotografiate cu sufletul, încadrate cu sensibilitatea ochiului ce le priveşte şi colorate cu pensula genelor acestuia – v-a plăcut cum am întors-o din metafore?

Literalmente sînt locuri în joc în care uiţi de acţiune, poveste, inamici şi te aşezi cît poţi tu mai bine ca să prinzi un unghi favorabil observaţiei vibrante a unui cadru anume. Poate că, în tine, acea imagine, privită sub acel unghi, în acea lumină, nu deşteaptă nici o trăire conexă jocului, ci cu totul şi cu totul altceva, legat de o altă întîmplare, petrecută în alt timp şi în alt spaţiu – o amintire personală reală sau fictivă, o sursă nesecată de nostalgie şi tristeţe ce nu poate fi numită.

Poate că este şi germenele unei spaime acolo, dar aceasta nu are nici o legătură cu creatura plină de iraţională vrăjmăşie care tocmai apare în cadru, generată de un script, cu certitudine neinvitată de tine. Tu, de fapt, urmăreai o trăire de dincolo de convenţia jocului, iar Undying nu făcuse decît să închipuie un cadru pentru propriile visări. Apăi, mai romantic de atît, ce poate să fie?

Te face din ureche

Este bine că în Undying nu prea există coloană sonoră – mă refer la cea muzicală. Este adevărat însă că



Subterane vaste.



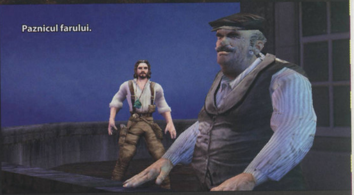
Vraja mea scut abia mai face faţă.



secvența sonoră de generic și de meniu este foarte reușită, introducîndu-te pe nesimțite în atmosferă. Odată însă cu intrarea în joc, tovarăș îți este, de cele mai multe ori, numai șuierul vîntului (sau al curentului din catacombe). Vîntul este un adevărat NPC al acestui titlu, fiind o prezență care, chiar dacă nu are rol în gameplay, are, în schimb, un efect deosebit asupra jucătorului. Înclin să cred că în nici un alt joc vîntul nu reușește atît de bine precum în Undying să genereze atmosferă, să creeze o stare, să inducă un sentiment.

Tot la sunet: vocile. Cele ale lui Patrick și ale servitorilor sînt puternic încărcate de accent irlandez. Celelalte sînt mai rasate, folosind o engleză cultivată. Numitorul comun al tuturor însă este expresivitatea. Iar cînd vorbim de membrii familiei Covenant, se poate spune că vocile poartă în timbru și inflexiuni tarele, maniile, obsesiile acestora. Este o foarte bună potrivire între voci și personaje, ce amplifică tensiunea anumitor scene, prefigurînd confruntările viitoare.

În general efectele sonore sînt de foarte bună calitate în Undying, inclusiv sunetele produse de arme și vrăji, poate la fel de mult precum zgomotele produse de unii oponenți. Spuneam mai-nainte în articol despre urletul howler-ilor și cum îți dă acesta fiori reci. Ei bine, o să rămîneți mirați, dar există două sunete care au un efect și mai puternic asupra ta, și, surprinzător, este vorba de sunete produse de o armă și de o vrajă mînuite chiar de tine – deci inofensive pentru personajul tău.


Paznicul farului.

Să precizez premiza: tensiunea. Tensiunea indusă de joc în anumite momente, în care te aștepți să-ți sară la beregată o chestie despre care, deseori, nici nu bănuiești cînd, cum și de unde o va face. Dacă ai în mînă tunul tibetan, se poate ca fornăitul acestuia, în astfel de stări, să te facă să sari prin monitor de groază. Da, tunul cu pricina este un fel de cap de dragon ce pare viu, care produce la intervale neregulate, neașteptat, un sunet asemănător unui fornăit.

Alt sunet care te surprinde este, de data asta, mai puțin subtil. Scutul magic produs de o vrajă este foarte eficace în a te proteja, dar intensitatea lui scade în timp. Dacă nu îl reîmprospătezi din cînd în cînd, acest scut se sparge, pur și simplu, dar o face cu un zgomot asurzitor de geamuri care plesnesc violent. Vă dați seama că atunci cînd tu ești transpirat de concentrarea cu care încerci să surprinzi și cel mai mic semnal sonor care ar putea indica apariția unui inamic, uitînd complet de scutul magic, vacarmul produs de consumarea acestuia este de natură să te facă să sari de pe scaun pînă la tavan – știu oameni care au reacționat chiar și mai rău de atît...


Voi fi harnic la secere.

Se poate spune, deci, despre partea de sunet din Undying, că este nu doar convingătoare, dar și tulburătoare. Psihic, I mean.

Neprețuit

Unii dintre oponenți sînt cel puțin interesanți, cîțiva sînt înspăimîntători, iar dintre boșii de final de capitol îmi vine să-i menționez pe toți detaliat, dar mi-e teamă că voi da cu spoiler-e în exces. Grafica este excepțională, pentru vremea ei, și suficient de evocatoare pentru oamenii cu simțire și imaginație din ziua de azi. Oricum, merită nota maximă pentru arta de a crea cadre memorabile, hai să le spunem iconice (întru gelozia limbii române). Shooter-ul este îmbinat impecabil cu elemente de RPG, platforming și aproape puzzle. Sunetul te bagă în sperieți/boale/cavou. Povestea nu aduce noutăți genului, dar nici nu-i pune piedici, creînd, în schimb, premizele pentru manifestarea creativității producătorilor, inclusiv în ce privește designul de nivel, variat și surprinzător. În sumă, se poate spune despre Undying că este unul din cele mai bune jocuri realizate vreodată.

Și cu toate acestea, adică tocmai de aceea, a avut vînzări foarte proaste. Vă recomand să rectificați cu portofelul vostru statisticile economice nefavorabile acestui titlu. Veți avea parte de profitul neprețuit al unei experiențe de joc cum sînt puține altele.

▶ **Marius Ghinea**

www.gog.com

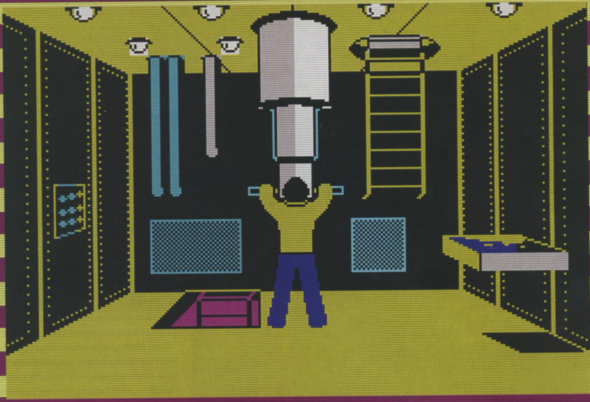


Program: Silent Service

În 1986, a câştigat premiul Charles Roberts/Origin pentru cel mai bun joc de aventură pentru calculatoarele personale (Charles Roberts/Origin Award for Best Adventure Game for Home Computers). Zece ani mai târziu, adică în 1996 pentru cei care au picat bacalaureatul din cauza matematicii, acelaşi joc ocupa un frumos şi binemeritat loc 86 în topul celor mai bune jocuri ale tuturor timpurilor (pe atunci credeam cu toţii că lumea virtuală se va sfârşi în 2000, deci puteam concluziona linştiţi că, într-adevăr, n-o să mai vedem alte jocuri mai bune până la sfârşitul timpului electronic aşa cum îl ştiam noi; sau alte jocuri, punct) alcătuit de revista Computer Games World. Ne întoarcem puţin în timp, cam prin 1989, când metaliştii din Jethro Tull câştigau un premiu Grammy la categoria Hard Rock/Metal cu albumul Crest of a Knave. Marii pierzători au fost folkiştii de la Metallica, cu... And Justice for All. Asta ca să vedeţi câtă încredere poţi avea în topuri şi premii interne şi internaţionale, fie că este vorba despre muzică sau jocuri. Fiindcă am creat destul suspans, vă spun că cel mai bun joc de aventură al anului 1986 a fost Silent Service, un excelent simulator de submarin. La un an după ce Silent Service a înhăţat prestigiosul trofeu, în 1987, organizatorii Origin Games Fair au hotărât să acorde separat premiile Charles Roberts (fondatorul companiei Avalon Hill, supranumit şi Father of Wargaming, sau Tătuca Wargaming-ului) şi Origin. Cu toate acestea, Silent Service rămâne cel mai bun joc de aventură al anului 1986...

... şi în multe privinţe, pentru mine Silent Service a fost o aventură de neuitat. L-am descoperit pe caseta cu jocuri (legea copyright-ului ţinea de domeniul ştiinţifico-fantasticului pe atunci) pe care-am primit-o la pachet cu un HC-91 nou-nouţ (mai încolo am aflat că incredibila maşină de calcul fusese... să spunem asamblată de un prieten electronist al tatălui meu). El fără manual, eu fără prieteni care să fi auzit măcar de el. Doi străini perfecţi. Fiindcă nu preconizam să mai pup o a doua casetă cu jocuri pentru HC, am încercat să storc fiecare picătură de gaming din cei peste 50 de metri de bandă magnetică.

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Când am ajuns la Silent Service, sufrageria s-a transformat în Valea Plângerii. Străvechea metodă „ia tastele la rând și vezi ce se întâmplă" n-a mai dat roade, deoarece în Silent Service aproape fiecare tastă făcea câte ceva, ca în orice simulator respectabil (iar Silent Service era cel mai respectabil dintre respectabili, până și în varianta pentru 48k) pe 8 sau pe 16 biti. Și, de obicei, acel ceva era un ecran cu „ceasuri" și cifre din care n-am priceput o iotă. Într-un final am descoperit periscopul. Pe care, printr-o minune, am reușit să îl ridic, foarte mândru de mine. Mi-l și închipuiam cum se itea tantoș deasupra valurilor, ca un deget falnic arătat Universului și Flotei Imperiale. Ei bine, flota n-am întâlnit-o nici până în ziua de azi, dar m-a întâmpinat un peisaj superb. O dungă cyan veghea asupra unei dungi albastre. Dunga albastră era ceva mai lată. Am presupus, fără să mă îndepărtez prea mult de adevăr, că era cam pe la amiază, dunga cyan era cerul, iar cea albastră, oceanul. Bineînteles, oceanul era pustiu, niciun pixel nu-i brăzda suprafata, nici măcar periscopul meu falnic, căci nu descoperisem cum mama naibii să bag în viteză măgăoaia subacvatică. Închipuindu-mi că torpilarea bărcutelor japoneze e ca pescuitul, adică dacă aștepti îndeajuns de mult, vin ele la tine, m-am hotărât să nu mă mișc din fata televizorului până nu apare un vapor. A apărut căpitanul familiei, care voia să se uite la nu mai tin minte ce serial tembel, și m-a gonit la culcare. A doua zi, eram din nou la post. Cu periscopul sus, îi așteptam pe japonezi, rugându-mă fierbinte Divinitătii să-mi scoată măcar un petrolier în cale. Nu-l scufund, Doamne, vreau doar să-l văd și voi trece mai departe la jocul cu numărul 7 de pe casetă. Rugăciunea a ajuns unde trebuie abia după vreo cincisprezece ani, când Puterile care Sunt au hotărât să mă asculte și pe mine. Cu trei mici exceptii. Eu trecusem peste acel episod de mult, și de vreun an mă rugam pentru o placă video, n-a fost un petrolier japonez, ci un distrugător britanic, și trei, nu l-am primit eu, ci Rzarectha (autorul review-ului lui Silent Hunter 3), care s-a lăcomit și a scos periscopul în cel mai nepotrivit moment. Am mai încercat de vreo câteva ori să fac carieră în Serviciul Silentios al Marinei Americane, dar într-un final am renuntat, nu înainte de a rămâne cu o oarecare nostalgie a submarinelor. Iar când documentatia, tehnologia modernă și cunoștintele sumare de trigonometrie mi-au dat permis să mă reînrolez în Marina virtuală ceva mai prietenoasă a secolului 21, i-am multumit frumos lui Silent Service că mi-a înnodat degetele și mi-a lărgit orizonturile, chiar dacă i-a luat mai mult de un deceniu. Acum scuzati-mă, am de recuperat un an de trigonometrie...

0 OK, 0:1

gameleon

Promotorul gamificării din cloud

Gamificarea este un proces însuflețit de avansul culturii ludice și accesibilitatea tehnologiei de entertainment. Această reacție escapistă pornește din adâncul unei condiții umane naturale, întipărită în codul nostru genetic, în „creierul reptilian". Simțim chemarea jocului și investim sume considerabile în sistemele noastre de gaming sau în titlurile preferate. Pe de altă parte, lumile virtuale în care ne petrecem tot mai mult din timpul liber sunt supape mereu deschise, pe unde stresul și tensiunea se eliberează într-un mod controlat și inofensiv. Dar imaginația și creativitatea ne împing mereu spre mai mult, așa că nu ar fi minunat să dispunem de o unealtă simplă, cu ajutorul căreia am putea da naștere unor lumi virtuale originale, deschise tuturor? Home-made MMO's, dacă preferați un termen tehnic spontan. Joaca s-ar transforma peste noapte în ceva mult mai profund, iar viziunile ludice ale multora dintre noi ar deveni realități disponibile oricui. Ei bine, Gameleon, o tânără și promițătoare platformă de dezvoltare, creată din geniul unei fantastice echipe românești omonime, promite o experiență de cloud game editing disponibilă chiar și celor lipsiți de cunoștințe tehnice avansate, în real time. Ce-i drept, pentru Gameleon nu este prima apariție în paginile revistei, însă platforma open source a trecut prin schimbări radicale între timp, schimbări pe care am avut ocazia să le simțim pe propria piele la East European Comic Con – dacă la început Gameleon doar promitea, acum se ține de cuvânt. Tocmai de aceea, am considerat că o discuție cu Vlad Radu, CPO la Gameleon, ar fi mai mult decât potrivită. În fond, există posibilitatea ca viitorul nostru gameristic să fie puternic influențat de asemenea produse cloud based – cel mai probabil, cu rezultate benefice atât pentru industrie, cât și pentru consumatorii dornici de conținut personalizat.

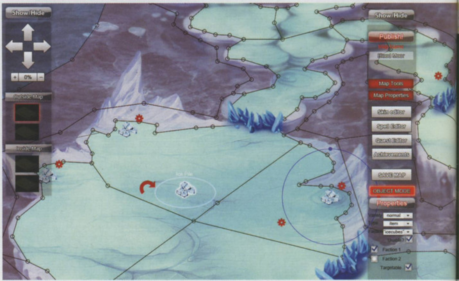
LEVEL: Nu este prima oară când Gameleon poposește în paginile revistei LEVEL, dar produsul vostru a trecut prin câteva schimbări majore – un proces evolutiv, aș spune. Cum ați ajuns să optimizați adevăratul potențial al platformei Gameleon, pornind de la dezvoltarea unui joc (Bugtopia, pentru cititorii noștri)? Care a fost momentul revelator?

VLAD: Gameleon s-a schimbat destul de mult, într-adevăr, de la primul nostru interviu în Level, și încă și mai mult de la momentul nașterii. Totul a pornit cu Bugtopia: am dezvolat Gameleon întâi ca editor de hărți și scripturi pentru acel joc. Momentul revelator a venit când mă jucam cu editorul, într-o pauză, și cream hărți complet diferite de Bugtopia. Țin minte și acum: un joculeț în care erai rover-ul marțian Curiosity și te plimbai pe Marte, culegând roci și omorând marțieni mici și verzi. Era o chestie făcută în 10 minute.

Aceea a fost clipa în care ne-am dat seama de potențialul real al editorului. Ne-am dat seama că Gameleon (așa cum am numit ulterior editorul) are un potențial mult mai mare decât jocul în sine, că oricine poate face un RPG într-un timp foarte scurt.

LEVEL: Este trecerea de la concept la produsul finit, utilizabil, o cale sinuoasă? Strângerea fondurilor necesare unui proiect avansat și complex nu cred că este un proces prea ușor – cel puțin nu în România.

VLAD: Pot spune un lucru sigur, nu este un drum drept. Ne-am dat seama că vom avea nevoie de fonduri și/sau parteneri pentru a dezvolta Gameleon, și am început în iunie 2012 să mergem la evenimente de pitching, candidând la multe acceleratoare și seed camp-uri. A fost un an plin, dar, pe scurt, am câștigat locul întâi la foarte multe evenimente, atât locale (precum Venture Connect, Startup Live Bucharest sau How To Web), cât și în străinătate (Startup Camp Berlin). Dar toate premiile acelea și diplomele de pe perete nu înseamnă nimic, de fapt, în lumea startup-urilor. Schimbarea a venit când am făcut două parteneriate foarte importante: primul, cu Mozilla, prin programul lor de accelerare WebFWD – și suntem mândri să fim prima echipa românească admisă în acest program –, iar al doilea este acceleratorul de startup-uri Eleven, care au investit în echipă și produs și ne-au facilitat dezvoltarea pe toate planurile, de-a lungul celor 3 luni petrecute la ei în Sofia. Mozilla a venit cu know-how si networking, Eleven au venit cu mentori și bani. Am absolvit ambele programe de accelerare și cred că ele au fost cei mai importanți pași care ne-au

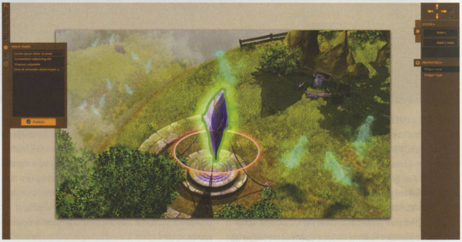




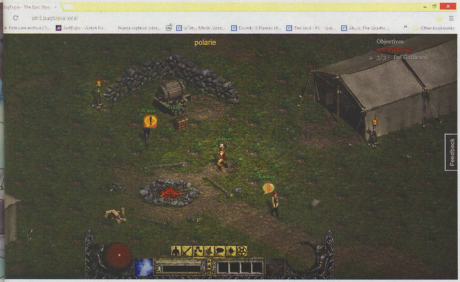
adus așa aproape de finalizarea produsului.

LEVEL: Gameleon devine o platformă folositoare în dezvoltarea jocurilor, definită prin ușurința în utilizare și suportul nativ al unor tehnologii inovatoare. Cât de receptiv a fost publicul din țară la campania voastră open beta?

VLAD: Am reușit să strângem o comunitate foarte receptivă în țară, în mare parte datorită publicității de care ne-am bucurat, dar și datorită evenimentelor gen East European Comic Con, din București, unde am interacționat direct cu viitorii useri. Când am pornit beta-ul, am avut oameni înscriși de peste tot, nu numai din țară. Avem 200 de oameni în beta-ul privat și 880 de conturi pe varianta live a Editorului beta. Avem oameni entuziasmați care vin de două ori pe săptămână în birou pentru beta-ul privat și oameni care își lasă feedback-ul pe forum. Per total, receptivitatea a fost incredibil de bună și avem marele noroc că oamenilor le place Gameleon așa cum e. Feedback-ul nu schimbă în mod serios funcționalitatea sau conceptele din spatele funcțiilor lui, ceea ce e bine. Înseamnă că e bine gândit din start și, mai important, că e intuitiv și ușor de înțeles și de folosit.

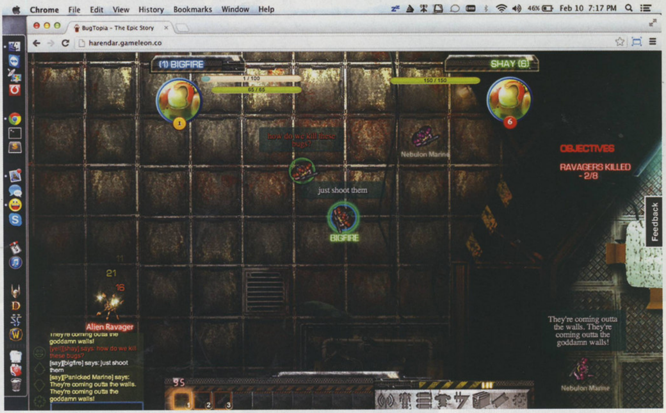


LEVEL: Tehnologia HTML5 și cross-platforming-ul nativ sună foarte bine, dar cât de avansate pot fi jocurile sau aplicațiile realizate folosind Gameleon? Am putea juca vreodată un RPG sau un RTS dezvoltat integral folosind platforma voastră, în fereastra unui browser, de pe orice dispozitiv conectat la internet?



VLAD: Răspunsul scurt: da! Am făcut-o chiar noi. Am recreat o mare parte din Actul I din Diablo 2 (Rogue Encampment-ul si Wilderness-ul din jur) 100% în Gameleon, folosind și câteva tool-uri de modding găsite pe comunitățile și forumurile de Diablo 2. Când spun tool-uri de modding mă refer exclusiv la programe cu care am extras modelele de player și monștri și texturile de hărți, lucruri altfel greu de obținut din engine. Restul însă, crearea de hartă, scriptarea, crearea de obiecte izometrice si atribuirea de skin-uri, totul e în Gameleon. Și a durat doar două zile jumătate – incredibil de puțin. Ai întrebat cât de avansate pot fi jocurile făcute cu Gameleon – în primul rând, la fel de avansate precum Diablo 2. Iar acest Diablo 2 este în browser, vă reamintesc!

Se poate și mai mult de atât. Gameleon a moștenit, de la încarnarea sa inițială ca editor pentru BugTopia, toate funcțiile destinate acelui joc. Bugtopia a fost și el revoluționar ca idee, voiam să facem un MMO cu posibilitățile din World of Warcraft, doar că lightweight și în browser. De aceea, Bugtopia are toate feature-urile interesante dintr-un MMO veritabil: arene, battleground-uri, dungeon-uri, Talent Trees, 3 clase, 6 specializări, 2 facțiuni, 6 rase, chat, vrăji, arme, armuri, vendor, auction house… tot ce trebuie. Poți face un joc cu toate acestea, poți atinge complexitatea titlurilor mari.



LEVEL: Într-o lume a jocurilor înlănțuită de DRM, voi ați ales calea Open Source. Această decizie este remarcabilă și merită aplaudată, dar prin ce mijloace va rămâne Gameleon o platformă mereu performantă, mereu cu un pas înainte? Aveți de gând să investiți pe termen lung în acest produs?

VLAD: Investim în fiecare zi în Gameleon și căutăm parteneri și investitori zilnic pentru a crește valoarea produsului. Realmul de joc e open source (serverul), dar editorul e closed: în asta constă valoarea Gameleon și în capacitatea de a genera jocuri rapid. Realmul se poate „hackui", se poate modifica, iar realmul determină comportamentul jocului, regulile, mecanicile etc. Asta înseamnă că, dacă tu vrei să faci un joc cu un feature care nu e suportat pe moment de Gameleon sau vrei să extinzi dincolo de posibilitățile editorului, poți „hackui" realmul ca jocul tău să facă ce vrei tu.

Cum va rămâne Gameleon cu un pas înainte? În primul rând, prin dezvoltare continuă. Vom îmbrățișa tehnologiile noi (cum ar fi randarea 3D nativă în browser, și deci suport pentru jocuri full 3D în Gameleon) și vom crea funcții și soluții noi pentru editor. Gameleon va fi un produs viu, care va crește, se va dezvolta. În al doilea rând, dar nu mai puțin important, ne vom dezvolta din cauza comunității, care credem noi că va veni mereu cu cereri noi, cu feedback indispensabil, cu soluții, hack-uri, îmbunătățiri – acesta este marele avantaj al unei comunități, mai ales una pentru un produs open source.

LEVEL: Într-o notă personală, mărturisesc că ideea de home made MMO mă încântă. A fost Gameleon gândit în special pentru jocurile sociale?

VLAD: Da, cu siguranță. Gameleon face jocuri care sunt multiplayer în mod implicit. Nu înseamnă că nu poți face single player, ci doar că poți face foarte ușor și foarte rapid jocuri care pot fi jucate si apreciate de mii de oameni simultan. Sunt jocuri ce pot fi legate și la rețelele sociale precum Facebook, evident; noi am văzut mereu Gameleon ca pe un proiect unde comunitatea este piatra de temelie. Aplicăm principii similare și la jocurile ce pot fi făcute cu el, pentru că noi înșine suntem gameri și fani ai jocurilor tip MMO și multiplayer (de la WoW până la StarCraft 2 sau League of Legends).

LEVEL: Sunt jocurile singura aplicație practică a platformei?

VLAD: O să-ți răspund așa: cu Gameleon poți face numai jocuri, dar distracția nu e singura aplicație practică a jocurilor făcute cu Gameleon.

Din cauza naturii sale ușor de folosit și intuitivității Editorului, îl pot folosi, de exemplu, educatorii, învățătorii și profesorii pentru a crea jocuri educaționale, transformând o lecție în ceva interactiv, distractiv, ce reține atenția copiilor. De asemenea, un tată sau o mamă pot face un joc pentru aniversarea copiilor lor, practic, peste weekend. Un angajator poate dezmorți atmosfera din firmă cu un joc între angajați, cu puncte și leaderboards. Îi poți face o declarație de dragoste iubitei/iubitului printr-un joculeț.

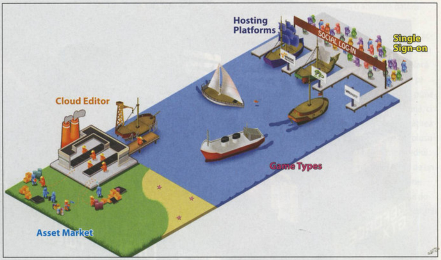
Ideea e că noi vedem Gameleon ca pe democratizarea creației de jocuri. Vrem să luăm această artă din mâna elitei de developeri și s-o aducem la nivelul maselor, să o facem crowdsourced. Are aplicații în marketing și advertising (poți itera rapid jocuri pentru campanii publicitare, de exemplu), în educație, în gamification, chiar și în viața de zi cu zi, în relații. E vorba de interactivitate, până la urmă, de legăturile pe care le fac oamenii între ei, și de forța creativă a milioane de oameni. Joaca e oricum ceva natural, ceva universal.

LEVEL: Ce reacții ați stârnit în afara țării prin intermediul campaniei de promovare și prezentare? Sunt străinii mai receptivi la astfel de tehnologii promițătoare?

VLAD: Da și nu. Geeks entuziasmați există în orice țară, și la noi, și în străinătate. În general, cu cât te duci mai mult spre Vest, publicul e un pic mai educat în ceea



ce privește tehnologia si softul existent deja în lume, au imediat ceva cu care pot compara Gameleon, dacă nu ca scop, măcar referitor la concept – asta duce uneori la o reacție mai puțin entuziasmată, dar nu e deloc o regulă generală, ci mai degrabă oamenii aceia știu ce zici și despre ce vorbești când descrii produsul. Nu îi poți duce cu zăhărelul, sunt versați cu Unity și alte programe similare, deci ai face bine să livrezi promisiunile făcute! Personal, am rămas cu senzația că userii din țară sunt mai puțin entuziasmați de tehnologia din spate, decât de aplicațiile practice și de inovația intuitivității. Cred că aici e singura diferență, dacă e vreuna într-adevăr. De altfel, reacțiile de la Comic Con comparate cu cele de la, să zicem, Pyrkon (un eveniment de vreo 4 ori mai mare decât Comic Con-ul din București, în Polonia) au fost cam la fel. Gamerii și alți geeks vorbesc toți aceeași limbă, o limbă universală și globală pe care o vorbim și noi, cei din echipă – din fericire.



LEVEL: În cât timp preconizați că vom vedea primul hub online cu jocuri realizate folosind Gameleon?

VLAD: Sperăm să lansăm Gameleon în varianta finală după terminarea Beta-ului, adică în vreo 2-3 luni. Când îl vom lansa, va fi mai mult decât un serviciu de făcut jocuri în cloud: va fi un portal, un hub care va conține și Asset Market-ul (e un fel de app store, unde userii pot licita asset-urile create pentru jocurile lor, de la skin-uri și animații la scripturi, sunete sau hărți complete), care va antrena și centraliza comunitatea. Această comunitate va putea să facă schimburi, să lucreze împreună, va aduce și artiști sau sunetiști, sau programatori care nu vor fi acolo neapărat să își facă un joc, ci să se bucure de Asset Market și de faptul că își pot monetiza skill-urile sau îi pot ajuta pe creatorii de jocuri care nu au asemenea skill-uri. Pe scurt, sperăm ca într-un număr de luni ce se pot număra pe degetele de la o mână, să vedem un astfel de hub cu jocuri si creatori de jocuri.

LEVEL: Poate fi Gameleon privit ca un „joc creator de jocuri"? Există o oarecare asemănare conceptuală între titluri precum Minecraft sau Project Spark și Gameleon?

VLAD: Gameleon nu este un joc – el este doar o platformă în cloud, spre deosebire de Minecraft, care este un joc într-un joc. Sigur, a face jocuri în Gameleon este uneori o joacă, dar asemănările cu Minecraft sau Spark există mai degrabă la nivel fundamental, ceea ce eu numesc Principiul Lego. Dă-i unui om ceea ce Lego a oferit, și anume niște cărămizi, niște unități de bază care pot fi îmbinate în mii de moduri, și vei găsi creativitate nebănuită. Pe principiul acesta funcționează Gameleon sau Minecraft: ca un joc lego – iei elemente simple și le combini cum vrei tu, într-un mod intuitiv, jucându-te. Este ceva sandbox, o planșă curată cu care te poți juca și poți crea ce vrei – și, mai mult de atât, poți oferi creația ta altor mii de jucători.

LEVEL: Finalmente, poți adăuga câteva informații suplimentare, de interes pentru cititorii noștri? Noi îți mulțumim pentru timpul acordat și dorim întregii echipe Gameleon un viitor plin de realizări, sperăm noi benefice universului gameristic și, nu în ultimul rând, jucătorilor.

VLAD: În primul rând, procesul de testare este un proces continuu, iar cine dorește să devină tester privat să vină la noi în birou sau să testeze editorul online, este binevenit. Căutăm testeri mereu, și cititorii sunt încurajați să participe la modelarea acestui produs. Cei înscriși în beta-ul privat vor primi un cont full-feature la terminarea beta-ului, de asemenea! Trebuie doar să ne contacteze (la vlad@gameleon.co) sau să caute linkuri utile pe site (www.gameleon.co) ori pe Facebook.

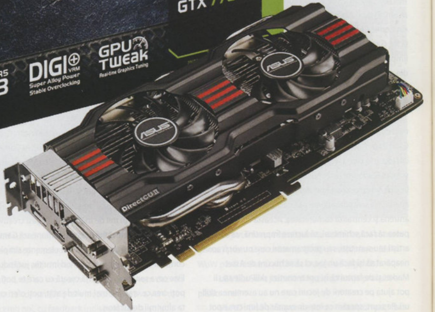
Suntem mereu deschiși întrebărilor sau sugestiilor, și cei interesați sunt încurajați să ne dea un mesaj pe facebook, pe pagina oficială sau un mail la contact@gameleon.co.

Așadar, Gameleon seamănă tot mai mult cu o soluție destinată dezvoltatorilor individuali, un fel de fabrică indie DIY dusă la extrem. Or, acest lucru nu poate decât să ne bucure. Așteptăm în continuare vești din partea echipei Gameleon și vom urmări cu atenție evoluția platformei lor cloud. Până atunci, kudos! ▶ **Aidan**



Echipa Gameleon





Aspectul plăcii și designul ambalajului sunt cu adevărat impresionante.

Asus Geforce GTX 770 DirectCU II OC

Un pas necesar?

Ofertant Partenerii ASUS **Preț** 2000 lei

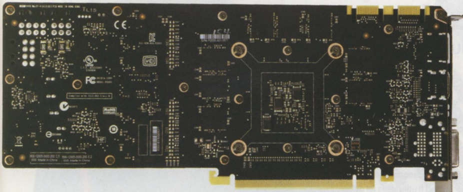
După miriadele de teste minuțioase și studii de OC împinse la limită, a sosit timpul pentru o prezentare oarecum diferită a uneia dintre cele mai performante plăci video marca Asus, construite pe platformă Nvidia – o prezentare mai apropiată de realitatea cotidiană a gamerilor autohtoni. Următoarea expunere editorială caută, pe lângă analiza pur tehnică, elucidarea chestiunii upgrade-ului de sistem. Posesorii unor PC-uri high end cunosc prea bine problema înlocuirii repetate a componentelor și costurile financiare implicate, deși generația actuală de console a reușit cimentarea unui set standard de cerințe pentru o perioadă foarte lungă de timp. Voi încerca să-mi argumentez teoria cât mai simplu cu putință: un PC dotat cu componente de acum trei ani poate rula la nivel minim – cu puțin efort și un vârf de overclocking – majoritatea titlurilor pretențioase din 2013, datorită utilizării continue, pe scară largă, a unor motoare grafice deja îmbătrânite. Vorbesc din proprie experiență. Limitele unui engine cum este Unreal 3 au fost atinse de ceva vreme, singurul progres sesizabil fiind optimizarea sporită. În lipsa interesului comercial al dezvoltatorilor de jocuri pentru iubitul nostru calculator, consolele au dictat ritmul evoluției – or, când a evoluat ultima oară configurația PS3-ului de lângă televizorul din sufragerie? Generația X360/PS3 a fost, fără doar și poate, generația motoarelor Unreal, Anvil, IW Engine, EGO Engine, RAGE sau CryENGINE 3. Toate sunt perfect acordate funcționării pe hardware-ul consolelor, deși le putem vedea dezlănțuite la potențialul absolut numai pe un PC (de altfel, mediul în care au luat naștere). Comparativ cu anii de glorie 1994-1999 – când cerințele jocurilor creșteau exponențial și termenul „progres" nu avea un sens comun cu „optimizare" –, prezentul nostru nu se schimbă, ci se transformă. Așadar, este justificat un upgrade grafic substanțial acum, în ajunul unei noi epoci glorioase?


Backplate-ul masiv, negru mat, are atât o funcție practică, cât și una estetică.

Următorul pas

De fapt, acum mai mult ca niciodată! Oferta de componente disponibilă în prezent asigură o plajă vastă de posibile opțiuni pentru îmbunătățirea PC-ului, iar Asus se află în avangarda producătorilor dispuși la investiții substanțiale în cercetarea de tehnologii noi, gândite special pentru gameri. Viziunea lor asupra fantasticei Nvidia GTX 770 este specială din foarte multe puncte de vedere. Mă aflu la primul contact „intim" cu o reprezentantă a seriei 700, însă nu a fost deloc dificil să mă las momit de construcția robustă, bazată pe arhitectura de răcire DirectCU II SSU. Sistemul brevetat de Asus conține două heatpipe-uri din cupru în formă de „S" și unul în forma literei „U". Placate cu nichel pentru a evita degradarea, acestea vin în contact direct cu socket-ul GPU, disipând apoi căldura în radiatorul imens. Întreg ansamblul este ventilat cu ajutorul a două coolere, dotate cu lamele atent calibrate fonic. Din punctul de vedere al sistemului de răcire, Asus GTX 770 DirectCU II OC demonstrează un nivel de performanță acceptabil, temperatura oscilând între 30-35°C (idle) și 75-80°C (full load). Pragul de +/- 5°C depinde integral de ventilația eficientă și fluxul de aer rece prezent în carcasă. Altminteri, cifrele

PCB-ul, văzut fără backplate.



sunt normale pentru o placă bazată pe cipul GK104, același folosit în modelele GeForce GTX 680 și GeForce GTX 670. Ultima versiune GPU-Z identifică viteza procesorului grafic la valoarea de 1059MHz, cu un boost speed implicit de 1111 MHz. Viteze similare sunt indicate și în monitorul aplicației GPU Tweak (despre care vom discuta pe larg imediat). Cei doi gigaocteți de memorie GDDR5 sunt tactați la incredibila valoare de 7GHz, rezultând o lățime de bandă impresionantă, prin interfața 256-bit: 224 GB/s. Deși modelul fabricat de Asus pleacă din fabrică cu un overclocking modest, PCB-ul regândit și VRM-ul rezistent ușurează munca maniacilor, făcând posibilă atingerea unor viteze mult mai mari. Eu nu m-am încumetat la asemenea experimente de tehnomanție, dar am abuzat de setarea manuală a turației ventilatoarelor. Chiar și la viteza maximă de rotație, zgomotul rămâne în limite tolerabile, fiind foarte puțin supărător. Personal, nu pun mare accent pe vuietul izbucnit din unitatea centrală, dar cei cu urechile sensibile vor aprecia cu siguranță caracterul tăcut al plăcii. Cât despre design, Asus Geforce GTX 770 DirectCU II OC este un bastion al stilului futurist, funcțional, dinamic, ce te duce repede cu gândul la stadioane dedicate sportului electronic arhipline. Dominată de un strat negru mat și un backplate metalic la fel de întunecat, bestia celor de la Asus este străbătută – asemenea mașinilor sport furioase – de trei dungi paralele roșii, reliefate. Construcția părții metalică și conformația dual slot îi conferă o greutate ridicată, așa că prinderea ei în șuruburi trebuie atent efectuată la montare. De asemenea, alimentarea cu energie electrică se realizează prin intermediul unor conectori cu opt, respectiv șase pini (fabricantul recomandă o sursă True Power de minimum 600W). Mai mult, am apreciat prezența ledurilor cu rol indicator în apropierea prizelor, culoarea verde semnalând o tensiune suficientă pe fire. Panoul din spate include două ieșiri DVI, un port HDMI și o ieșire de tip DisplayPort. S-ar putea spune că partea de conectică suferă, însă câți dintre noi folosesc în mod regulat două sau mai multe monitoare? Aș vrea să cobor puțin ancora către abisurile realității. Într-o lume idilică, toți deținem sisteme răcite cu apă, patru plăci video legate în SLI și șase monitoare 3D, peste care tronează cel mai înfipt procesor imaginabil. Ei bine, lucrurile nu stau mereu așa.

Level a fost dintotdeauna o revistă apropiată de cititori – în literă și spirit –, așa că am o anumită datorie morală față de „proletariatul calculatorului". De ce? Fiindcă ne aflăm în permanentă căutare de soluții practice, fezabile. Esențialmente, GTX 770 nu face parte din categoria componentelor uber-scumpe. Această placă video își cunoaște bine publicul țintă și rămâne cu picioarele pe pământ. Nu mă înțelegeți greșit, nu se pune problema unui preț realmente ignorabil, de pomană, ci a unui raport calitate/preț pozitiv. Astfel, îmbunătățirea sistemului devine justificabilă a priori, mulțumită plusului simțitor de performanță dobândit prin intermediul unei investiții inteligente, pe termen lung. Alături de un procesor relativ performant, o cantitate de memorie RAM suficientă și o placă de bază fiabilă (preferabil dotată cu un slot PCI Express 3.0), Asus GTX 770 DirectCU II OC reprezintă alegerea perfectă.



O placă video frumoasă și performantă.

Geeky Nerdgasmic Stuff? Avem!

Indiferent că sunteți overclockeri fanatici sau doar gameri entuziaști, unealta de monitorizare și supratactare GPU Tweak este o soluție intuitivă și practică. Deși funcționează împreună cu orice model de placă video, softul de tweaking marca Asus îi vine ca o mănușă GTX-ului 770. Interfața curată, ușor de înțeles, permite manipularea directă a frecvențelor procesorului și memoriei grafice prin intermediul câtorva clicuri. Cunoscătorii pot accesa chiar și valorile voltajului sau viteza ventilatoarelor, fără bătăi de cap. Chiar dacă nu recomand mutilarea componentelor cu un OC de mântuială, GPU Tweak e potrivită experimentării sensibile. Începeți întotdeauna prin a ridica frecvențele cu pași mărunți, urmați de un test prelungit de stabilitate, altfel vă asumați riscuri absolut inutile. Oricum, la drept vorbind, pentru cei care joacă la rezoluții 1080p, Asus GTX 770 DirectCU II OC nu necesită o tactare suplimentară față de cea prezentă din fabricație. Pe sistemul meu modest, gâtuit de un procesor AMD ancestral, placa a rulat lejer jocuri ca Rage sau Crysis 2 la o rată medie de 40+ fps, folosind rezoluția nativă a monitorului (1920x1080) și un nivel al detaliilor medium spre high. Pe lângă asta, am găsit monitorizarea în timp real a temperaturii ca fiind extrem de utilă în condițiile verii toride. Tehnologiile proprietare Nvidia – cum sunt PhysX, GPU Boost 2.0 și 3D Vision – facilitează o experiență de gaming fără cusur. Placa utilizează cu dibăcie resursele aflate la dispoziție, astfel încât procesarea grafică și fizică se realizează la o viteză ridicată, cu un consum de energie optim pentru o unitate single core, factory overclocked. Asus Geforce GTX 770 DirectCU II primește o caldă recomandare din partea mea. Momentan, puține alte plăci video pot asigura longevitatea și eficacitatea unui upgrade, ținând cont de costurile implicate și sporul de performanță pură obținut. Go for it. ▶ **Aidan**



Asus GPU Tweak, o aplicație practică, extrem de utilă.

Genius Maurus X

Tot mai aproape de perfecțiune, în regim low-cost

Ofertant Partenerii Genius **Preț** 130 RON

Aflate în căutarea unei proaspete identități, perifericele Genius destinate gaming-ului se apropie cu pași repezi de nivelul calitativ ridicat, necesar satisfacerii cerințelor exigente venite din partea jucătorilor hardcore. Dacă în ediția trecută am prezentat un alt mouse Genius bun – dar nici pe departe fantastic –, vom face acum cunoștință cu Maurus X, un produs aflat foarte aproape de cea mai înaltă treaptă valorică, mulțumită designului, construcției robuste și funcțiilor avansate. Deși nu vorbim despre un Naga sau un Kone, Genius Maurus X ține piept cu brio titanilor, comportându-se foarte bine chiar și în cele mai dure condiții. Cu o formă inspirată din alura hidrodinamică a pisicilor de mare, acest mouse ambidextru șade la fel de bine în oricare mână. „Aripioarele" plasate la bază măresc suprafața de contact cu pad-ul, susținând opozabilul și degetul mic, în priza palm rest, pe două zone cauciucate. Poziția mâinii este naturală și comodă, butoanele laterale – programabile din softul dedicat – putând fi utilizate la fel de ușor precum cele principale. În ciuda dimensiunilor medii, greutățile încorporate ar putea trece de pragul confortului pentru unii utilizatori, însă gamerii vor aprecia precizia și inerția unui mouse cu masă. Realizat dintr-un plastic dur, brăzdat de două benzi roșii și un logo pulsant, Maurus X își poartă cu mândrie scorpionul seriei GX pe spate, deasupra căruia se află butonul de selecție al nivelului DPI și o rotiță de scroll futuristă. Baza mouse-ului este acoperită cu două picioare mari din teflon, pachetul standard incluzând rezerve interschimbabile. Atenția pentru design reiese și din detaliile inelului cromat, așezat în jurul senzorului optic. Cu o rezoluție maximă de 4000 DPI, un timp de răspuns sub 1 ms și un frame rate de 6400 cadre pe secundă, reacțiile rapide din jocuri sunt asigurate. Producătorul taiwanez garantează faptul că switch-urile butoanelor principale suportă 8 milioane de apăsări, ceea ce subliniază robustețea construcției. Cablul USB 2.0 este îmbrăcat în material textil matisat, iar conectorul metalic tratat cu aur, pentru o conductivitate sporită. Maurus X se adresează unui segment de utilizatori interesați cu precădere de raportul calitate/preț și un nivel de performanță ridicat în timpul sesiunilor intense de gaming. Pentru Genius, acest mouse reprezintă încă un pas ferm pe drumul spre desăvârșirea perifericelor low cost. ▶ **Aidan**



Scorpionul GX pândește amenințător.



Pro Game Style, fără nicio exagerare.



IN GAME SCREENSHOTS
A FLAWED MERCENARY AND A MEDICATED PSYCHOPATH IN A BRUTAL TALE OF HATE, LOSS AND REVENGE. FEATURING HARD-EDGED CRIMINAL ACTION, CO-OP PLAY, EXPLOSIVE SQUAD-BASED COMBAT AND A BACK-STABBING ONLINE MULTIPLAYER EXPERIENCE THAT WILL BLOW YOU AWAY.
FROM IO INTERACTIVE, THE CREATORS OF THE AWARD-WINNING HITMAN SERIES.
BONUS FEATURES: • SOUNDTRACK CD WITH EXCLUSIVE MUSIC FROM ACCLAIMED COMPOSER JESPER KYD
• EXCLUSIVE ART CARDS
BINK VIDEO
WWW.KANEANDLYNCH.COM
Kane & Lynch: Dead Men © 2007 Eidos Interactive Ltd. Published by Eidos Interactive Ltd. Developed by IO Interactive A/S. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved. Uses Bink Video Technology. Havok™: ©Copyright 2007. Havok.com inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details.
Enhanced for: multi-core
www.gamesforwindows.com
LIVE online multiplayer 4-8 co-op 2 achievements friends
System Requirements:
OS Windows Vista®/XP
processor 2 GHz
memory 7 GB free hard drive space
video card better/ATI X1300 or better
Increased performance will be noticed on more powerful systems.
Games for Windows - LIVE System Requirements: Paid membership required for online play in available games. Some LIVE services and downloads require additional hardware (e.g. headset and camera) and fees. LIVE is not available in all countries, please go to www.gamesforwindows.com/live/countries for details. Features may change without notice. Subject to terms of use (at www.gamesforwindows.com/live/termsofuse/). Broadband Internet service and a Windows LIVE™ ID account required. While most broadband Internet services will work with LIVE, some may not; check with your service provider.
You must accept the enclosed License Agreement.
PKALYVEN02
Eidos Interactive Limited, Wimbledon Bridge House, 1 Hartfield Road, Wimbledon, London SW19 3RU.
Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.
Supports Parental Controls on Windows Vista
Supports Xbox 360 Controller for Windows
Io-Interactive
eidos
18
contains very strong bloody violence
Suitable only for persons of 18 years and over. Not to be supplied to any person below that age.
LEVEL
WARNING Read instruction manual for information about photosensitive seizures and other important safety and health information.
LEVEL DVD
KANE&LYNCH: DEAD MEN™
08.2013
KANE& LYNCH
DEAD MEN™
LEVEL
JOC FULL
18
www.pegi.info
eidos
Io-Interactive

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat* un **Card Hama micro SD 8GB + adaptor**







Libraria CHIP ONLINE .ro

Cărțile din colecția CHIP **KOMPAKT** pot fi comandate și online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:

DOMO · cărturești (carte, ceai, muzică, dichis) · eMAG · LIBRIS · elefant.ro · Librărie.net · OKIAN

Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			125,48 lei	
CHIP cu DVD -12 apariții + **BONUS** □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + **BONUS** □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			144,00 lei	
FOTO VIDEO - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + **o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere**			107,98 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + **BONUS** □ Card hama micro SD 8GB + adaptor			119,00 lei	
			Total general de plată:	

Completați online la adresa **http: chip.ro/librarie** talonul de abonar trimiteți această pagină comple abonamentele alese și cu datele c voastră, împreună cu dovada plăț chitanță, ordin de plată sau manda pe e-mail la adresa **abonamente ro**, pe fax la numărul 0268-415158 poștă la adresa: Bădescu Ioana, C 500530 Brașov. Pentru orice alte d plimentare vă rugăm să ne conta e-mail la shop@chip.ro sau la tel 0268-415158, 0723-570511, 0744 interior 30, sau la fax 0268-41515

Plata se poate efectua
- plată online prin card de credit (mai n pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghișeu contul 3 D Media Communications nr. RO7 0805 V056 0497 0800 deschis la BRD Br
- ordin de plată în contul 3D Media Co tions (cod fiscal RO1099507) nr. RO49 OTPV 2100 0072 0425 RO01 d OTP Bank Brașov.
- pentru bugetari, cont Trezoreria Brași RO90TREZ1315069XXX000746
- mandat poștal pe numele Bădescu, O 500530 Brașov

Denumirea firmei / C.U.I. ____
Nume, prenume ____
Vârstă ____ Ocupație ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____
Cod Poștal □□□□□□ Județ ____
Telefon ____ e-mail ____
Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. ____
Am mai fost abonat, cu codul □□□□□□□ Semnătura ____

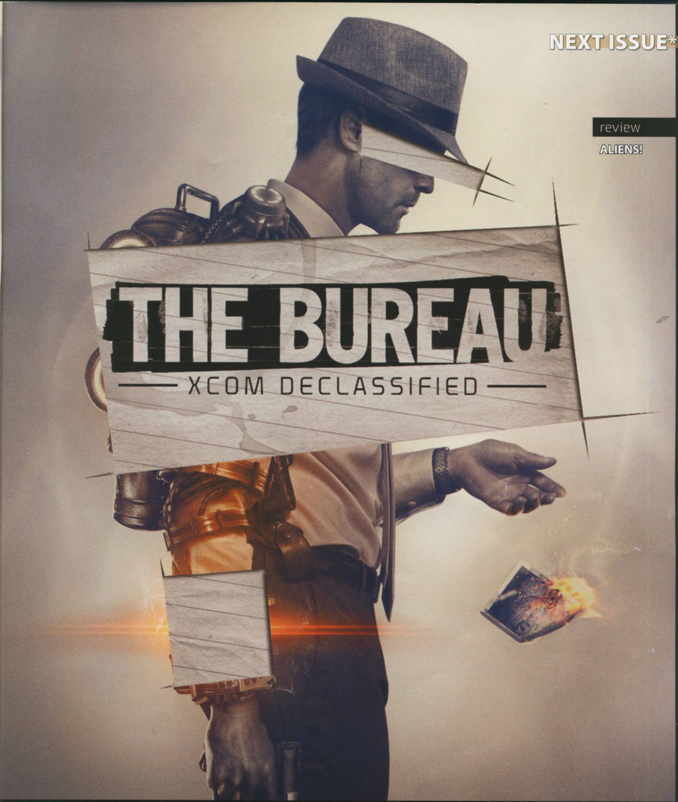
Pentru operativitate, vă rugăm să comp online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau s trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la shop@c

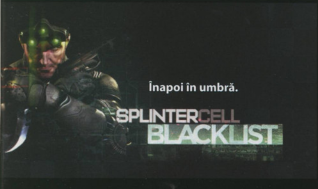
Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Man Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informațiile menționate ma prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformi prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneți de următoarele dre informare, de acces, de intervenție, de opoziție, de a nu fi supus unei decizii indiv vă adresa justiției. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax 0268-415158. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

NEXT ISSUE*

review

ALIENS!





Înapoi în umbră.



Reportaj din capitala jocurilor.



Explorează istoria omenirii.

*Cu titlu informativ